LA RIVISTA DI VIDEOGIOCHI PIU' VENDUTA IN ITALIA!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

www.gamesradar.it - Marzo - n°114 - Edizione CD € 6,90

3 CD! IL CAPOLAVORO IN ITALIANO PRINCE OF PERSIA LE SABBIE DEL TEMPO

RECENSITO!

LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

Guerra senza quartiere nelle lande de "Il Signore degli Anelli"!

SPECIALE!

CRYSIS

Intervista e immagini in esclusiva del nuovo FPS firmato dagli autori di Far Cry!

SPECIALE!

VIOLENZA E VIDEOGIOCHI

Giocare rende violenti?

E INOLTRE...

16 recensioni tra cui Star Wars: L'Impero in Guerra, Keepsake, Crashday, Space Rangers 2!

SPECIALE!

Configura il pannello di controllo della tua scheda video ATI o NVIDIA!





Chiunque può superare una crisi, è la vita quotidiana che ti logora. (A. P. Chekhov)

STAR WARS L'IMPERO IN GUERRA

96 LucasArts ci riporta nello spazio con uno spettacolare RTS. Pronti a colpire l'Impero?

GIOCO COMPLETO

26 GIOCO COMPLETO
PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

Questo mese, GMC vi farà immergere nell'atmosfera fiabesca di *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo*. Il capolavoro di Ubisoft vi regalerà azione, combattimenti e puzzle da risolvere in uno scenario da "Mille e Una Notte".

18 ESPLORA E GIOCA

Sul CD 3 troverete lo spettacolare *Crashday*, il superbo *The Movies* e l'avventuroso *Ankh*. Il DVD, oltre ai contenuti del CD, propone l'atteso demo di *Commandos Strike Force*; il divertimento continua con gli altri fantastici demo e con l'immancabile raccolta di add on, patch, utility e shareware.

CD DEMO

Demo imperdibile sul DVD!
COMMANDOS STRIKE FORCE


Crysis - pag. 52


TOCA Race Driver 3 - pag. 102


Prey - pag. 44

SCOOP

ANTEPRIME

SPECIALI

INTERVISTE

RUBRICHE

HARDWARE

Le prove di questo mese

GIOCHIAMO SPENDENDO POCO

QUESTO MESE GMC PARLA DI

Guai in vista

Nella prima metà di febbraio, è stata diffusa da Microsoft la notizia dell'arrivo di *Halo 2* su piattaforma PC. Benché si tratti di un videogioco originariamente pensato per console, è comunque un ottimo titolo il cui annuncio, in condizioni normali, non potrebbe che farci piacere. A complicare le cose, però, giunge una precisazione che ci lascia quantomeno dubbiosi: *Halo 2* potrà essere fatto girare solo su computer dotati di Windows Vista, il sistema operativo di nuova generazione che Microsoft intende distribuire a livello mondiale il prossimo autunno.

Chi legge queste pagine con una certa regolarità sa bene quanto siamo lontani dal volerci a tutti i costi ergere a paladini del consumatore contro le "megacorporazioni malvagie". In passato abbiamo, fra i pochi, sostenuto Steam come metodo di distribuzione alternativa, quando imperversavano le polemiche legate ai problemi del lancio di *Half-Life 2*. Abbiamo recentemente approvato l'idea di Microsoft di rendere disponibile il controller di Xbox 360 anche per PC e, solo il mese scorso, abbiamo analizzato le potenzialità di un sistema di "mercato virtuale" per i videogiocatori, sempre prendendo spunto da un'iniziativa di Microsoft in ambito console.

In questo caso, però, sono diversi gli aspetti dell'annuncio a destare perplessità e avendo tentato di recuperare informazioni più approfondite, altri particolari relativi a Vista non ci convincono del tutto.
Halo 2 uscì nel novembre del 2004, in esclusiva per Xbox, la console lanciata da Microsoft nel 2001. All'interno di quest'ultima si trovano un processore paragonabile a un Pentium III a 733 MHz e una scheda grafica NVIDIA all'incirca equivalente a una GeForce3. Cosa di questo hardware possa giustificare una conversione che richieda obbligatoriamente DirectX 10 e un nuovo sistema operativo è, francamente, al di là della nostra immaginazione.

Il tutto si inserirà, molto probabilmente, in un "piano di attacco" volto a realizzare una transizione da Windows XP a Windows Vista il più rapida possibile. Comprensibile, ma ben poco gradevole. Che per giocare a un titolo del 2004, che girava su un hardware del 2001, ci venga richiesto di acquistare un sistema operativo del 2006 è come minimo stravagante.

Se a questo aggiungiamo le DirectX 10 che paiono destinate a comparire unicamente su Windows Vista e una compatibilità dello stesso sistema operativo che dovrebbe spingersi unicamente fino a DirectX 7 o DirectX 6, secondo le fonti, proprio quando tutte le console di nuova generazione premono e premeranno sull'acceleratore della retrocompatibilità… beh, è difficile non restare con un po' di amaro in bocca.

Ci auguriamo che, nei prossimi mesi, la situazione si chiarisca e vogliamo sperare, inoltre, che l'attenzione che Microsoft ha promesso di dedicare ai videogiocatori con il marchio "Windows for gamers" non intenda tagliare così drasticamente i ponti con il passato.
Buona lettura e buon divertimento,

Andrea Minini Saldini

Andrea Minini Saldini
gorman@futureitaly.it

QUESTO MESE, CON L'EDIZIONE BUDGET DI GMC IL GIOCO COMPLETO DARK FALL IL DIARIO DEI MISTERI!

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

FUTURE MEDIA ITALY

DIRETTORE RESPONSABILE
Andrea "Il Conte" Minini Saldini
Gorman@futureitaly.it

SENIOR EDITOR
Paolo "Aggressivo" Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it

DEPUTY EDITOR
Massimiliano "Tre" Rovati

DEPUTY EDITOR CD
Raffaello "Crashday" Rusconi

TECHNICAL DEPUTY EDITOR
Alberto "Selvaggino" Falchi

SEGRETERIA DI REDAZIONE
Pierpaola "Component" Eraldi

CORPO REDAZIONALE
Claudio "Buoni consigli" Tradardi, Carlo "Sapenetta" Barone,
Luca "Condorse" Spinelli, Gianluca "Ultimo" Loggia, Mattia "Non funziona" Ravanelli

GRAFICA E IMPAGINAZIONE
Luca "Il Campione" Patrian

FOTOGRAFO
Alessia Montanari

HANNO COLLABORATO
Paolo (Diel) Dante, Vincenzo "Immagine" Beretta, Primoz "Sound of silence" Skulj, Matteo "Visionary" Bittanti, Alessandro "Gino Ragazzi" Galli, Marcello "Carreggiami se sbaglio" Grillo, Marco "e-mail" Andreoli, Nemesis, Orsola Pavesi, Emanuele "Università" Sabetta, Roberto "Selvaggi" Camisana, Matteo "Barbatrucco" Pavesi, Yuri "Stellare" Abietti, Silvia "M.I.A." Mungo, Mauro "Notizie vere" Bul, Davide "Sistema giusto" Giulivi, Paolo "Tri-band" Cupola, Andrea "Shrew" Giongiani, Claudio "Disegno" Villa, Simone "Akira" Trimarchi, Elisa "Hermione" Leanza, Christian "Berabine" Boscolo, Danilo "Una mail al giorno" Gabrielli, Enrico "Presentazione" Vendramin, Andrea "Il" Babich, Marco "In estremis" Salvaneschi, Fabio "Versatile" Bortolotti, Steve "Dirk" Helm

PUBBLICITÀ Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 20128 Milano
Tel 02/2529161 r.a. - Fax 02/25706378
DIRETTORE VENDITE Marco Bertolotti
TRAFFICO Elena Consoli, Nicoletta Pappalettera
traffico@futureitaly.it
AGENZIE TERRITORIALI:
MEDIAWAVE S.r.l. - Via Domenico Sansotta, 97
00144 Roma - Tel. 06/52205210 - fax. 06/52277082
NEWMEDIA NETWORK S.r.l. Centro Direzionale Isola F11 80143 Napoli
Tel. 081/7345479 - fax 081/7345075

EDITORE Future Media Italy SpA
Via Asiago 45 - 20128 Milano
Tel. 02/2529161 r.a. - Fax 02/26005520 www.futureitaly.it

AMMINISTRATORE DELEGATO Bernardo Notarangelo
PUBLISHING DIRECTOR Andrea Minini Saldini
DIRETTORE AMMINISTRATIVO Clara Gazzola
RESPONSABILE DIFFUSIONE Anna Tedone
MARKETING & BUSINESS DEVELOPMENT MANAGER Stefano Lisi
stefano.lisi@futureitaly.it
DIRETTORE PRODUZIONE Cosma Rebagliati
PRODUZIONE produzione@futureitaly.it

Pubblicazione mensile registrata
al tribunale di Milano il 1/3/1997 al numero 102
Poste Italiane Spa - Spedizione in abbonamento Postale -
D.L. 353/2003 (conv. in L. 27/02/2004 n. 46) art. 1, comma 1, DCB Milano.

Una copia edizione CD Euro 6,90
Una copia edizione DVD Euro 7,90
Una copia edizione BUDGET Euro 4,80

ABBONAMENTI
Un anno (13 numeri) edizione CD Euro 67,00
Un anno (13 numeri) edizione DVD Euro 77,00
Un anno (13 numeri) edizione senza CD/DVD Euro 39,00
Inviare l'importo con assegno bancario, con carta di credito oppure versamento sul c/c postale n. 43950203 intestato a Future Media Italy S.p.A.
via Asiago 45 - 20128 Milano
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail abbonamentigmc@futureitaly.it

ARRETRATI
Prezzo di copertina + Euro 4,00 per spese di spedizione
Per ulteriori informazioni tel. 02/26005517 dal lunedì al venerdì
Fax 02/26005512
e-mail arretratigmc@futureitaly.it
Tempo massimo di evasione dell'ordine 90 giorni

STAMPA Mazzucchelli S.P.A. -Via Cà Bertoncina, 37/39/41
24068 Seriate (BG)
DISTRIBUZIONE ESCLUSIVA ITALIA
Parrini & C. SpA - Viale Forlanini n.23 20134 Milano
Via Vitorchiano n. 81 - 00189 Roma

A.N.E.S.
Aderente al Sistema Confindustria

Accertamenti Diffusione Stampa
Certificato n. 5399
del 2/12/2004
diffusione media
pagata anno 2003
copie 60 185

Future
MEDIA WITH PASSION

Future Media Italy è parte di Future plc

Future plc pubblica riviste specializzate, dedicate a persone che condividono una passione. Il nostro intento è di soddisfare tale passione creando riviste che offrono [illegible] informazioni [illegible] giudizi e consigli per gli acquisti [illegible] da leggere. Pubblichiamo oltre 150 riviste in Italia, Regno Unito, Stati Uniti e Francia. Più di 100 edizioni internazionali vengono [illegible] pubblicate [illegible] altri 30 Paesi in tutto il mondo.

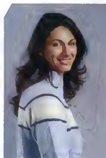
Future plc è quotata al London Stock Exchange (simbolo: FUTR)

Non-executive Chairman: Roger Parry
Chief Executive: Greg Ingham
Group Finance Director: John Bowman
Tel +44 1225 442244

www.futureplc.com

Atlanta - Bath - London - Milan - New York - Paris - San Diego - San Francisco

La POSTA in gioco



L'affascinante Nemesis spazia a tutto campo nel variopinto universo dei videogiochi. Se volete inviarle le vostre lettere, l'indirizzo è: **La Posta in Gioco, Via Asiago 45, 20128 Milano.** Oppure, speditele una e-mail a: **nemesis@futureitaly.it.**

L'INDIRIZZO GIUSTO

Desiderate inviare una e-mail diretta a una delle rubriche di GMC? Eccole riassunte, per comodità, con i relativi indirizzi:

La Posta in Gioco
(per scrivere alla bella Nemesis)
nemesis@futureitaly.it

L'angolo di MBF
(per discutere con il "Filosofo" Matteo Bittanti sugli argomenti trattati nei Titoli di Coda)
matteo.bittanti@futureitaly.it

Online con [GMC]Kevorkian
(per interrogare il Sommo Vate del gioco online)
gmc.kevorkian@futureitaly.it

Botta & Risposta
(per ottenere da Skulz trucchi e gabole sui giochi impossibili)
botta&risposta@futureitaly.it

Schermo Blu
(per spiegare a Quedex i vostri problemi hardware)
schermobiu@futureitaly.it

LA VOCE DEI LETTORI

L'iniziativa volta a dar voce alle recensioni scritte dai nostri lettori continua a mietere successi.
Il flusso di lettere ed e-mail prosegue inarrestabile.
Anche questo mese, le vostre idee troveranno spazio sulle pagine di GMC e potrete leggere le prove scritte da voi a pagina 123. Continuate a spedirle, il vostro giudizio apparirà presto su GMC!
L'indirizzo è: GMC, via Asiago 45 - 20128 Milano, oppure nemesis@futureitaly.it!

TROPPO MULTIPLAYER – 1

Cara Nemesis,
sono un ragazzo di 23 anni cresciuto a pane e videogame fin dai lontani tempi del Commodore 64 e, attualmente, studente in Educatore dell'infanzia. Tra i vari testi, mi è capitato di studiare passi di pedagogisti e psicologi in merito ai videogiochi.
Fra le diverse ricerche di persone sicuramente più capaci di me, ma forse meno "dentro" l'ambiente videoludico, su un punto in particolare mi trovo d'accordo: a parità di videogame, se l'esperienza viene condivisa con un altro fruitore fisico, il livello di aggressività a breve termine si abbassa drasticamente, aumentando proporzionalmente il livello di divertimento. Non è stato difficile, anzi, confrontare il testo con la mia "esperienza" e constatare che la maggior parte dei videogiochi nasce per l'utente solitario, compresi quelli online. L'esperienza condivisa di cui parlavo, e che rimpiango, è quella di due amici che si ritrovano a giocare con lo stesso titolo e nello stesso ambiente fisico!
Oltre alle valenze pedagogiche legate a tale esperienza, l'atmosfera che si crea è ben lontana sia dal gioco in single player, sia dal multiplayer online (sempre con lo stesso amico). Non nego di apprezzare il nuovo *Call of Duty 2*, gli ultimi *Need for Speed* o

"L'esperienza che rimpiango è quella di due amici che giocano nello stesso ambiente!"

da Troppo multiplayer – 1 – [illegible]



TROPPO MULTIPLAYER – 1
X-Men Legends II è uno dei pochi giochi per PC usciti di recente a consentire il multiplayer simultaneo sullo stesso computer.

dal Forum di gamesradar.it

ARTISTI PER GIOCO

Il Forum di GamesRardar, con il nullaosta della redazione di GMC e l'approvazione di Gorman, è lieto di ospitare il "[GMC] Official Logo Contest". Come spiega il curatore della rassegna, esimio dottor Fr4nk, si tratta di: Un concorso che dà libero sfogo alla fantasia. Il concetto è semplice: riprodurre il testo GMC nel proprio videogioco preferito, con pietre, proiettili, sangue, sgommate, armi, eccetera.
Ideona delle ideone, che ci pare giusto premiare con una sollecita pubblicazione delle opere.
Ogni mese, la redazione si premurerà di selezionare quella più significativa, per sottoporla al giudizio dei lettori. Se desiderate partecipare al concorso, entrate nel **Canale** "Games Contact" e cercate il **TOP** dedicato a "[GMC] Official Logo Contest".
Per questa prima puntata è stata selezionata l'interpretazione di WiZ@rD: Ho fatto questa con *The Sims 2*. Che ne pensate? Ho cercato di rendere il logo un oggetto del parco. Ne pensiamo bene!



LETTERA DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

La moralità nei videogiochi

Cara Nemesis,
Io rubo.
Non mi limito ad aprire forzieri e casse, beninteso, ma frugo in ogni armadio e comodino. Anche i tovaglioli, le posate e i calici mi tentano. Dopotutto, posso sempre utilizzarli per abbellire il mio Stronghold a Bal Isra. Non è rimasta una sola casa a Balmora che non sia stata ripulita e comunque, se devo salvare il mondo, che tutti diano il loro contributo!
Io uccido.
E non sono sempre e solo i cattivi come in *Max Payne*. A volte, metto sotto anche qualche pedone innocente, come in *Vice City*, e accelero senza rimorsi mentre le sirene delle auto della polizia mi fischiano nelle orecchie, sempre più lontane.
Io frequento i bordelli.
Ce ne sono un po' dappertutto in *Gothic*, in *Foble*, in *Vampire*, in *Torment* (anche se lì si stimolano solo i piaceri intellettuali) e sarebbe un vero peccato non approfittarne.
Io cresco.
Sono una giovane studentessa di arti visive, sono appena scappata di casa e cerco il delicato equilibrio tra il mondo dell'adolescenza e quello degli adulti.
Io penso.
Penso a come svuotare quel dannato bacino idrico che mi impedisce di raggiungere il passaggio segreto che Sirrus e Achenar avevano scavato anni addietro. Ho tre affluenti che continuano a riempirlo e un batiscafo per saggiarne la profondità. Traccio su carta le mie equazioni e penso.
Io viaggio.
A bordo di un treno a molla o sul numero nove, toccando una finestra su di un libro. Compio le mie scelte confidandomi con un tassista ambiguo o pago la tariffa per imbarcarmi su un enorme Stilt Strider. Poi spengo il computer e torno a essere una persona normale.
I mondi di fantasia sono affascinanti da visitare perché, come la vita reale, offrono un caleidoscopio di sfumature emotive e possibilità di scelta immaginate dalla creatività di chi li ha confezionati. Ma, come credo volesse farci capire Michael Ende nel suo "La Storia Infinita", se non si riesce più a uscirne, allora si ha un problema con la realtà. Un problema molto grave e personale. Il dito può essere puntato contro i videogiochi, il



cinema o le letture, ma alla fine credo che ciascuno sia il signore delle proprie azioni, buone o cattive.
La vita reale ci aspetta e se siamo maggiorenni abbiamo già ricevuto il sigillo dalla società. "Avventuriamoci là fuori da eroi".
Grazie per l'attenzione,

Luca Sartori
e-mail : luke@vanniooak.com

E io dovrei rispondere? No, no. Va bene com'è - e grazie a te per la lettera.

l'intera serie di *Age of Empires*, ma mi trovo spesso a rispolverare (con immenso piacere) il vecchio Super Nintendo e a giocare con *Super Mario*, *The Lost Vikings*, oppure, per citarne uno "recente", con la serie di *Donkey Kong*! Ritengo quindi scandaloso che, con tutta la varietà di giochi che il mercato propone, l'offerta del multiplayer sullo stesso PC sia così limitata - salvo qualche titolo di guida e pochi altri, come il valido *Robot Arena 2* ed il nuovo *X-Men Legends II*...
Il problema riguarda soprattutto il PC, che in questo settore perde il confronto con le console. Perché in uno schermo televisivo "tagliato a metà" due giocatori riescono benissimo a divertirsi insieme e sul computer, invece, bisogna "faticare"? Perché in *Call of Duty 2* non è possibile giocare sulla stessa piattaforma? Mi viene difficile pensare a "motivi tecnici" o "pratici" quando, per rimanere sullo stesso genere, il primo *Medal of Honor* su PlayStation lo consentiva...
Perché con l'evoluzione del nostro hobby si va sempre più verso il "giocatore solitario"?
Grazie per l'attenzione.

Dåvdhrr

Carissimo Dåvdhrr, la questione del gioco in split-screen (lo schermo condiviso tra più giocatori, appunto) e della sua sempre più ridotta diffusione è, a mio avviso, una delle meno gradevoli conseguenze dell'evoluzione dei videogiochi e della loro sempre maggiore complessità. Da una parte, il puro e semplice fatto che sia consentito giocare online rende meno importante per gli sviluppatori la creazione di una modalità split-screen, considerata meno avanzata. Perché sprecare tempo di produzione per qualcosa che verrà comunque sperimentato da una porzione ridotta del pubblico e che potrebbe non entrare nemmeno nella lista di "punti" da mettere nei comunicati stampa?
Il tutto diventa anche più difficile quando si entra nei casi più specifici. Gli FPS, per esempio, sono sempre più "immersivi", almeno nelle intenzioni dello sviluppatore, e ciò fa sì che sia necessario lo schermo intero: è difficile riuscire a inserire tutto il dettaglio necessario in una stretta striscia di pixel e, per il giocatore, la sensazione di "essere lì" si riduce comunque.



IN BREVE

Ho letto sulla vostra rivista la parola MMORPG... puoi spiegarmene il significato? Mi consiglieresti un anche gioco con cui cominciare? Ciao da

Belze86

MMORPG è una sigla che sta per "Massively Multiplayer Online Role-Playing Game" e indica un gioco di ruolo multiplayer ambientato in un mondo persistente (ovvero, che esista indipendentemente dai partecipanti) cui migliaia e più persone possono collegarsi contemporaneamente. Ce ne sono dozzine, di più e meno belli, e molti sono anche gratuiti. Tuttavia, credo che per cominciare dovresti proprio partire da quello attualmente più famoso, ovvero *World of Warcraft*: se quasi sei milioni di persone ci giocano abitualmente ci sarà una ragione, no?

Cara Nemesis,
guarda sul numero 80 di GMC, nella prova di *Moto GP 2*, e comunica la sconfitta al redattore, perché il suo miglior tempo è stato battuto. Usando solo la tastiera!

Rusco

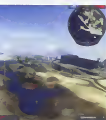
dal Forum di gamesradar.it

IL FORUM CHIAMA, MYSTÈRE RISPONDE

Paolo Paglianti ha creato il **Thread** *"Martin Mystère* - Incontra il programmatore italiano!" (all'interno del **Canale** "Games Contact" - "GMC - Gioco completo allegato"), per offrire agli utenti di GamesRadar.it l'opportunità di scambiare due chiacchiere con Riccardo Cangini di Artematica, programmatore del titolo in questione. Il primo a farsi sentire è stato Skree: Il gioco richiede di esaminare la confezione come fosse parte integrante della soluzione di un enigma. Mi chiedo se, in futuro, sarà possibile trovare all'interno delle scatole oggetti più o meno criptici.
Subito la risposta a cura di r.cangini: Convengo che trovate simili possano essere interessanti, soprattutto laddove inaspettate, ma temo che non saranno frequenti, più che altro per una questione di costi. Non poteva poi mancare una serie di interrogazioni forensi sul futuro dei personaggi della Bonelli, cui lo stesso r.cangini ha replicato con un promettente: Al momento, non è previsto un altro gioco dedicato a Martin Mystère, da mesi siamo invece all'opera su due nuove avventure grafiche!



TROPPO MULTIPLAYER – 2 *Battlefield II* non è proprio un caso di multiplayer raffazzonato – anzi, è una delle vette del genere.



In altri generi, come gli strategici, l'ipotesi dello split-screen è semplicemente inapplicabile, come puoi immaginare. Inoltre, il fatto che la grafica sia sempre più raffinata e realistica si traduce in una gigantesca mole di calcoli per CPU e GPU – calcoli che devono essere quasi raddoppiati in modalità a schermo condiviso. La crescente popolarità dei televisori ad alta definizione, di dimensioni generose e capaci di risoluzioni molto elevate, potrebbe portare a un revival dello split-screen su console, naturalmente. Tuttavia, dubito che lo stesso succederà anche su PC, per tutte le ragioni che ti ho elencato.

TROPPO MULTIPLAYER – 2

Ciao Nemesis,
vorrei ringraziarti per il tempo sprecato a leggere la mia mail e fare i complimenti a tutta la redazione per il bel lavoro svolto in questi anni. Vado subito al dunque: perchè sempre più multiplayer? Premetto che sono un incallito single player da ormai 15 anni e ne vado orgoglioso. Non capisco, però, come mai nei titoli di oggi ci si concentri più sul gioco multiplayer che non sul gameplay principale. Mi spiego meglio. A volte, sembra che gli sviluppatori pensino per il gioco single player a una trama "tanto per farla", così il giocatore sta zitto e trascorre le proprie belle (ma poche) ore davanti a un monitor, finendo poi per allacciarsi a un server e a giocare contro altri, senza bisogno di una storia ben definita (vedi gli FPS). Non si rischia, così, di smarrire il fascino del gioco in se stesso, specialmente per chi non possiede Internet oppure non ha la Banda Larga? Rimpiango i vecchi tempi, dove addirittura ci si vantava con un amico di essere arrivati al tal livello di un certo gioco… una vera impresa!

Zeusblu (Giuliano De Grecis)

Caro Zeusblu, trovo che, in qualche modo, la tua lettera sia il complemento naturale della precedente. Sia tu, sia Dàvdhrr trovate che il multiplayer online sia sopravvalutato e che la sua crescente diffusione non rappresenti un bene. Per quanto mi riguarda, non la penso affatto così, tuttavia ritengo che tu abbia una parte di ragione. Non tanto per i titoli che fanno davvero del multiplayer un punto di forza (come i vari *Battlefield*, *Unreal Tournament* e il vecchio *Quake 3 Arena*), quanto in merito a quelli che lo usano come scusa per un pessimo single player. Non voglio fare nomi, però mi è capitato ben più di una volta, negli ultimi tempi, di vedere giochi in cui il multiplayer era evidentemente tenuto insieme con spago, vinavil e una preghiera, ed era nato giusto perché l'esperienza per giocatore singolo era così imbarazzante, da rendere necessario qualcosa per non farsi venire a prendere sotto l'ufficio da una mandria di compratori imbizzarriti. Purtroppo, però, l'aumento dei costi di produzione dei giochi fa sì che si debbano spesso prendere delle scorciatoie – ed è molto più veloce scrivere il codice di rete necessario per il multiplayer, che pensare a una bella trama e implementare un'Intelligenza Artificiale convincente per il single player.

> "Addio, Adventure Game crudele!"
>
> da La fine delle avventure – Angelo

ALLARME PIRATERIA

Carissima Nemesis,
volevo parlarti di un argomento discusso e ridiscusso su queste pagine, che ultimamente mi angoscia: come si fa a sfuggire alla pirateria? Oggi giorno ci circonda. Basta avere una connessione veloce e digitare poche parole su un motore di ricerca, per avere in mano ogni tipo di software! Vai su eBay, cerchi un gioco usato e ne trovi 2 su 5 masterizzati! Per non parlare dei programmi Peer To Peer! Ammetto di essere caduto in tentazione in alcuni casi, ma sono convinto che una situazione del genere sia pessima, tanto per gli sviluppatori, quanto per i giocatori, che non sanno più in cosa consista il gusto di possedere la scatola originale. Ebbene, sono stufo di questa situazione! Pensi che, in futuro, le cose miglioreranno? Soprattutto, è possibile non cadere dentro questo "giro" (sembra esagerato ma è così)?
Un bacione.

Gionjk

Caro Gionjk, forse sono un po' ingenua, ma credo sinceramente che sia piuttosto semplice evitare il "giro" della pirateria – basta non digitare le due o tre parole nel motore di ricerca, non comprare su eBay le copie masterizzate e non usare i programmi P2P per scaricare materiale illegale. Insomma, è sufficiente accettare il fatto che non si può avere tutto e subito, e scegliere con cura i titoli da comprare, per rimanere efficacemente al di qua della barricata. Non mi spingo, invece, a ipotizzare quello che succederà in futuro. Da una parte, le case che producono i sistemi anticopia ne escogitano di sempre più difficili da aggirare, e potrebbe arrivare il momento in cui copiare inizierà a costare più che comprare. Dall'altra parte, però, anche chi si diletta nell'infrangere le protezioni è sempre più abile, e i sistemi per scambiare materiale piratato diventeranno ancora più "nascosti" e anonimi, con il risultato che chi ne fa uso potrebbe risultare sostanzialmente irrintracciabile. Dubito, quindi, che assisteremo in tempi brevi alla vittoria dell'una o dell'altra parte, salvo sconvolgimenti epocali nell'etica del pubblico o nei meccanismi di remunerazione degli autori.

LA FINE DELLE AVVENTURE

Addio, Adventure Game crudele! Queste parole, dette con ironia da Guybrush Threepwood in *Fugo da Monkey Island*, sono purtroppo diventate più vere del previsto. Il problema che espongo, cara Nemesis,

dal Forum di gamesradar.it

UN MONDO DI GIOCHI

Di nickname bizzarri è pieno il **Forum**, e non è possibile spendere parole per sottolineare la fantasia di tutti, ma di fronte a uno come Io vengo dalla Luna non è lecito restare impassibili. Bello! E anche bravo, per via della discussione che hai sollevato in "Scrivete le vostre opinioni su questi 6 Videogiochi del momento": Dite pure quello che vi passa per la testa. Se ci avete giocato, dite pure cosa vi è piaciuto e cosa no. I giochi sono *PES 5*, *NfS: Most Wanted*, *Civilization IV*, *TOCA Race Driver 3*, *SCAR* e *Ground Control 2*. Per motivi di spazio, citiamo solo la risposta di ixigia: *NfS* va preso per quello che è, ovvero un arcade di corse clandestine senza alcuna velleità simulativa. Se ti piacciono i giochi seri vai su altro. Quanto a *PES 5* posso dire che è il miglior gioco di calcio mai realizzato; *Civ 4* e *GC 2* non li ho provati, ma ne ho sentito parlar bene; *SCAR* è divertente al punto giusto.



LA FINE DELLE AVVENTURE
Il declino delle avventure non sembra essere stato fermato da *Still Life*, nonostante le sue qualità.

(scusa se ti saluto solo ora) è ben noto. È giunto il tramonto prematuro per il regno degli Adventure Game? Temo di sì. Ormai, i cari giochi di LucasArts sono storia antica, nonostante sia passato relativamente poco tempo. *Monkey Island 4* risale a qualche anno fa e, secondo molti, era già decaduto rispetto agli altri. Come dar loro torto?
Nonostante la simpatia delle battute e l'ironia degli enigmi strampalati, tutto il gioco veniva diluito dalla terza dimensione. Ho provato a prendere qualche titolo consigliato da riviste e fonti varie, ma sono rimasto deluso. *The Block Mirror* sembrava un bel gioco, ma la grafica dei personaggi mi rendeva impossibile apprezzarlo a dovere. Le uniche realizzazioni degne di nota sono state *Syberia* e il suo seguito, che accoppiavano un'eccellente grafica a una trama piacevolissima, e il più recente *Still Life*, che aveva le stesse qualità, ma anche qualche difetto (tra cui molti enigmi difficilissimi da risolvere e alcune domande lasciate senza risposta).
Così, non trovando ciò che cerco nel presente, ho provato nel passato, faticando molto e con risultati deludenti: numerosi tra i migliori giochi d'avventura sono introvabili e le poche versioni in cui mi sono imbattutoo erano taroccate e inutilizzabili. Cosa rimane da fare? Confido nel ritorno, sempre più sicuro (secondo alcune fonti) di *Sam & Max*, pur se potrebbe essere anch'esso rovinato dal 3D. Mi piacerebbe, d'altro canto, provare a realizzare un'avventura da me, ma non ho idea di quale programma usare per creare i giochi: ho tentato con uno chiamato Dark Basic, ma mi è sembrato insufficiente. Mi sapresti consigliare?

Angelo

Sembra proprio che le avventure (e il loro attuale crepuscolo) siano uno dei temi che stanno più a cuore ai lettori di GMC, come dimostrano le molte lettere che ho ricevuto e pubblicato in merito. Purtroppo, non ho notizie migliori rispetto all'ultima volta: i titoli più promettenti in arrivo sono comunque "contaminati" da altri tipi di meccaniche, oltre a quelle classiche punta e clicca, e la versione pura del genere sembra in declino. Tuttavia, puoi gioire leggendo questo numero: ben due avventure recensite, di buon livello, come *Keepsoke* e *Ankh*. E allegato alla versione Budget di GMC, un piccolo gioiello come *Dark Foll*. Per quanto riguarda le avventure fai da te, ti consiglio di visitare i forum di **www.adventuregamers.com** – la sezione dedicata alle "avventure amatoriali" pare molto vivace e non dovresti avere problemi nel trovare un progetto a cui collaborare o, addirittura, nel lanciarne uno tuo.

DI CORSA IN NEGOZIO!

Soave Nemesis,
volevo rispondere alla mail di Rauko, che nel numero di gennaio chiedeva suggerimenti per risolvere un bug "da pirateria" di *Half-Life 2*.
Effettivamente, esiste una soluzione per superare l'ostacolo anche con la versione piratata, ma non è per questo che ti scrivo. Volevo informare Rauko, e quanti hanno una copia illegale di *Half-Life 2*, che già da qualche mese Sierra/Vivendi (la casa che lo distribuisce) ne ha ridotto praticamente all'osso il prezzo. Già, perché, mentre il sottoscritto l'ha acquistato a prezzo pieno (49,90 euro per la Bronze Edition, tre giorni dopo la data di uscita), ora lo si può trovare al misero costo di 22,90 euro... Onestamente, quanti titoli del suo calibro, dopo meno di un anno (il prezzo è sceso già da parecchi mesi; se non ricordo male,

dal Forum di gamesradar.it

NE VOLETE ANCORA?

Difficile che la foga da *Need for Speed* si sia già esaurita, ma non impossibile, almeno a giudicare dal **Thread** di Fra88, "E dopo *NfS: Most Wanted*?" Scrive il futurologo: Un saluto a tutti, mi chiedevo se è già in progettazione un nuovo episodio della saga di EA, o se almeno ci sono voci di corridoio... Manco il tempo di postare il messaggio, che subito Railgods lancia un: *Underground 3*, dicono. Ovviamente, c'è anche chi, come ike.nus, non si esalta alla prospettiva di un altro gioco zingaro e sottolinea che *NfS*: È diventato troppo ripetitivo. Gli ultimi due episodi venivano introdotti in modo splendido, ma dopo i primi filmati la trama restava composta da messaggini e chiamate vocali. Che pena! Spero pensino a una trama più seria. Voglio un episodio dove si sta dalla parte della polizia. Dello stesso avviso è anche bigdario-o-o-: Quoto l'osservazione sulla necessità di svecchiare la serie, però opterei per un ritorno radicale alla simulazione arcade con i guanti di pelle. Abbandonerei tamarragini varie per tornare ai cruscotti in radica e agli inserti cromati.

IN BREVE

Rusco, non ho avuto modo di pubblicare anche l'immagine, ma posso confermare che è proprio così. La pesante umiliazione è stata debitamente (e ferocemente) riferita. Al che, una lacrimuccia ha solcato la guancia del redattore in questione, che ha accusato un malessere inesistente e si è rifugiato in bagno per alcune ore.

Ho comprato il numero 111 della versione budget, con allegato il gioco *Delta Force*, scoprendo però che mancano le due patch necessarie per tradurlo nella nostra lingua. E quindi, se non si ha internet come me, non si può giocare in italiano. Cosa costava inserire le patch nel CD?
Saluti

Andrea

Purtroppo, alcuni giochi richiedono che il CD di installazione abbia una struttura specifica, altrimenti si rifiutano di partire – in questo caso, aggiungere le patch avrebbe compromesso l'intero *Delta Force: Black Hawk Down*.

Simpatica Nemesis,
sono un appassionato giocatore d'avventure, che però fatico a trovare. Desidererei quindi sapere dove acquistare *Lifestream* e tutta la serie di *Nancy Drew*. Solamente tu mi puoi aiutare.
Ti ringrazio moltissimo

Luigi

Luigi, le avventure sono già piuttosto difficili da trovare, ma tu le vai proprio a cercare con il lanternino! *Lifestream*, infatti, è stato sviluppato da Unimatrix, una casa indipendente – che quindi non distribuisce i giochi tramite i canali consueti. Il lato positivo è che, essendo indipendente, puoi acquistarlo sul loro sito (www.upforums.com/store), per soli quindici dollari, spediziona inclusa. La risposta è simile per la serie di *Nancy Drew*, che puoi comprare direttamente da Dreamcatcher Games (http://store.dreamcatchergames.com), mentre sembra totalmente assente dalle catene italiane.

dal Forum di gamesradar.it

OCCHIO ALLA NICCHIA

Lungi da GMC l'intenzione di intavolare una discussione nostalgica sui videogiochi di super nicchia, ma ottimo che a farlo siano i lettori sul **Forum**. Nel **Thread** "Topic sui videogiochi meno famosi... discutiamone", lanciato da FossaDeiGrifoni, si invita il pubblico a dire la propria: È vietato discutere dei titoli più gettonati. Qualche consiglio su videogiochi carini eventualmente da comprare? L'altro giorno, tra alcuni CD in regalo, ho trovato *Akimbo*... Darth Threepwood gradisce: Fossa, ottima idea! e rilancia con: *Europo 1400*, un gestionale ambientato nel Medioevo, di cui fra qualche mese uscirà un seguito che terrei d'occhio, si chiamerà *The Guild 2*. Poi, *Stor Wors Rebellion*: mi è tornato in mente sentendo parlare de *L'Impero in Guerra*. Si tratta di uno strategico, nel quale impersoneremo il capo dell'Alleanza Ribelle o dell'Impero Galattico, lo scopo è eliminare la fazione avversa usando gli eroi, la forza militare e la diplomazia.

dal Forum di gamesradar.it

QUESTIONE DI DETTAGLI

Anche l'occhio vuole la sua parte, quando si parla di RTS. Lo dimostra il **Thread** "Quale, secondo voi, è per ora l'RTS con la grafica più bella?", che simy the best ha lanciato nel **Canale** "Mondo Computer". L'utente afferma di avere: Da poco *Age of Empires 3*. E, anche se la visuale è statica, mi sembra molto bello. Una simile affermazione non poteva che generare le immediate conferme di aresius e di TestaDiCuoio: Attualmente *AoE 3* è il migliore, ma anche la proposta alternativa di endeko: Parteggio per *Rome Total War*, offre una gestione della visuale e del campo di battaglia che è inimitabile! Per chiudere in cattiveria, ecco la voce fuori dal coro di MrMush: *Starcraft*. Ok, non ha la grafica più bella, ma sicuramente quella più adatta a un RTS, perché secondo me il 3D ha rovinato il genere.

"Qualsiasi forma d'arte si propone di raggiungere valori assoluti. I videogiochi lo fanno?"

da Una domanda senza risposta – Otto

addirittura da giugno), vedono un ribasso così esagerato del prezzo? Quando l'ho visto, mi sono mangiato le unghie, le dita e perfino le mani. Questo dovrebbe spingere i più incalliti pirati (confesso che anch'io faccio la mia piccola parte, come molti dei videogiocatori) a mettere l'orgoglio da parte (pare che *Half-Life 2* sia tanto piratato proprio come segno di protesta a Steam), a fare un piccolo sforzo e a sborsare una ben misera cifra, per quello che, critiche al metodo di installazione a parte, resta comunque un capolavoro indiscusso.
Grazie per il tuo tempo.

Stef

Stef, ti ringrazio per la segnalazione riguardo il taglio di prezzo di *HL 2* (ma mi pare che se ne sia già parlato su GMC) e, soprattutto, per l'invito ad acquistarlo che rivolgi a chi ha preferito piratarlo. La ragione per cui ti rispondo, però, è un'altra. Sembra, infatti, che l'appello a smetterla di richiedermi codici e altro sia di fatto caduto nel vuoto, e vorrei quindi rinnovarlo. Ragazzi, non mi fate arrabbiare: non voglio più vedere e-mail tipo "Nemesis, mi dai la CD-key di questo o quest'altro". Davvero.

SPAZIO TIRANNO

Fra le tante lettere che ho ricevuto e a cui non sono riuscita a rispondere in queste pagine, alcune potrebbero essere pubblicate nei prossimi mesi – per il momento, ci accontentiamo di salutare e ringraziare (in ordine alfabetico):

Anthares
Boyd Pasta
DKKD
Hatshepshut79
Leo
Matteo da Bologna
Maurice
Paolo, mezzo gigante
Peppolone
Rub Chitipare
TeKnO-FiLe

UN ADEPTO DI WILL WRIGHT

Cara Nemesis,
mi chiamo Giancarlo, sono di Napoli, sono un grande appassionato del SimWorld di Will Wright e ho un quesito: questo autunno, ho acquistato l'espansione *The Sims 2: Nightlife* e, sull'ultima pagina del libricino uscito con il gioco, c'era un'anticipazione a proposito di una nuova espansione, *The Sims 2 – I Sim Vogliono Mettersi in Affari*, su cui, però, non ho altre notizie. Vorrei sapere più o meno quando e se uscirà. Inoltre, ho letto su GMC dell'ultima opera di Will Wright, *Spore*. Da quel poco che sono riuscito a vedere deve essere un buon prodotto e, dato che spesso soffro di manie di onnipotenza (scherzo), mi piacerebbe sapere quando arriverà nei negozi e conoscere qualche curiosità come i requisiti di sistema minimi e consigliati, e il prezzo. Grazie per l'attenzione e saluti da Napoli.

Giancarlo

Giancarlo, la risposta alla prima domanda è semplicissima. *The Sims 2: Funky Business*, come si intitola in Italia la nuova espansione, uscirà tra pochissimo tempo – dovrebbe, infatti, essere nei negozi nel mese di marzo e ne troverai la recensione a pagina 117 di questo numero. Anche risponderti in merito a *Spore* è piuttosto semplice: non ho informazioni più precise, salvo la data d'uscita, che dovrebbe aggirarsi attorno al Natale prossimo. Per saperne di più, però, ci toccherà aspettare che qualche prode redattore di GMC si avventuri dalle parti di Maxis e scopra cosa sta architettando Will...

UNA DOMANDA SENZA RISPOSTA

Cara Nemesis,
so che la vostra rivista è sostenitrice dell'idea che il videogioco sia una forma d'arte. Vorrei osservare due cose, in merito alle quali spero di avere una tua delucidazione. Primo: se il videogioco è una forma d'arte, perché le vostre pur stupende recensioni si concentrano su un'analisi quasi "settoriale" dei vari elementi costitutivi di ogni titolo (grafica, trama, sonoro, eccetera) e non, come magari si fa recensendo un'opera d'arte quale un film, su un discorso generale relativo ai valori dell'opera e anche ai suoi significati?
In secondo luogo, c'è un punto essenziale che, a mio modo di vedere, impedisce di classificare il videogioco come opera d'arte. Qualsiasi forma d'arte si propone di raggiungere valori assoluti che, allo stesso tempo, tocchino l'uomo nei suoi aspetti più profondi. Questo i videogiochi lo fanno? Sarei lieto di avere una tua risposta illuminante agli interrogativi da me avanzati, che, ti assicuro, non si pongono assolutamente in una prospettiva polemica.

Otto

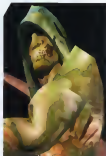
Otto, non temere: la tua mail non suona affatto polemica e condivido in gran parte quanto affermi. Come forse ho già dichiarato, non trovo che la diatriba "videogioco arte/videogioco non arte" abbia molto senso.
Da una parte, ci sono degli elementi che farebbero propendere per la prima ipotesi – il forte contenuto emotivo e il valore morale (o immorale) di alcune opere, la straordinaria capacità suggestiva e quella di mostrare mondi diversi. Dall'altra parte, però, esistono innumerevoli esempi del contrario: la mercificazione è totale; l'evoluzione stilistica è a senso unico (ci vorrebbe un bel coraggio per pubblicare un gioco PC a 16 colori e 320x240 di risoluzione, oggi!); l'emulazione è così diffusa, che un titolo diverso dal solito e difficile da catalogare è quasi certamente destinato al fallimento, e via dicendo. Soprattutto, ciò che nuoce di più (dal mio punto di vista) all'idea dei VG come forma d'arte è l'obsolescenza. Salvo rarissime eccezioni, un titolo di cinque anni fa è visto dai più come una curiosità, forse gradevole, e uno uscito nel 1990 ha l'attrattiva di un abbecedario dell'Ottocento. In ultima analisi, credo che, al giorno d'oggi, ci siano due domande diverse da fare: se mi chiedi se esiste qualche videogioco che si possa considerare un'opera d'arte, non posso che risponderе di sì. Nel caso, però, tu mi chiedessi se i giochi lo sono complessivamente, temo che ti direi di no. Artigianato, certamente.

dal Forum di gamesradar.it

PUNTO E BASTA

Come dice il buon Fertal, questa è: Un po' old come notiziai, ma visto che si parla di un prodotto tutto italiano nel panorama videoludico internazionale, ci piace comunque sottolinearne la presenza nel **Thread** "I Sims con la Grande Punto!", a cura di Eric. Dice l'informatore: Grazie all'accordo tra EA e Fiat Auto, è possibile scaricare dai siti **www.thesims.it** e **www.fiat.com** la patch della Grande Punto e utilizzarla per muoversi in *The Sims 2 Nightlife*. Ovviamente, come sempre accade sul **Forum** di GamesRadar.it, c'è chi prende la notizia in un modo un po' guastafeste, tipo Inox: Parere personale, lasciatela in garage, e chi invece, come diegosened, cita l'esperienza personale: Dai! La Grande Punto per ora mi sta andando bene. Dato che Inox parla dell'auto vera, c'è da interrogarsi su quel "per ora".

Online con [GMC]KEVORKIAN



Che siate suoi amici o meno, dovete chiamarlo dottore, questa è una delle regole per andare d'accordo con [GMC]Kevorkian, il nostro esperto del fenomeno multiplayer. Per mettervi in contatto con l'aspirante dominatore dell'universo, l'indirizzo è:
gmc.kevorkian@futureitaly.it

LA RICETTA DEL DOTTORE

Dato che i miei – ormai disperati – appelli relativi a domande del mese eccetera passano del tutto inosservati, ho deciso di fare qualcosa di diverso dal solito, e rispondere ai vostri interrogativi in modo serio e professionale. Mi rendo conto che ciò mi alienerà il favore della larga fetta di lettori che stavano tenendo il conto delle volte in cui mi inventavo qualunque cosa pur di non dare una risposta, ma non ci si può fare nulla. Speriamo che questo mi porti a nuovi lidi e, soprattutto, a nuove prospettive di dominazione del mondo, in attesa delle quali vi invito a continuare a scrivere al solito indirizzo: gmc.kevorkian@futureitaly.it.



Per fortuna, *Guild Wars* non è così sofisticato da riprodurre gli odori – non osiamo immaginare come potrebbe essere l'alito di quel "coso".

Saluti, Kevorkian.
Scrivo per chiederti lumi riguardo una cosa che ho notato. Da quando pubblicate gli IP dei server GMC, non ne ho mai visto uno dedicato né a *Quake 3*, né a *UT 2004* (esclusi quelli per i demo pubblicati). Come si spiega questa scelta?

devilheart

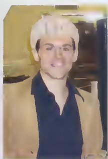
La prima ragione credo sia semplicissima: dato che i server attivabili non sono infiniti, si è sempre preferito dare la precedenza a quelli per i giochi allegati e a quelli per i titoli più popolari. Dato che, a causa di un certo gioco che proprio non voglio nominare sennò sembra che sia ossessivo, sia *Q3A* sia *UT 2004* hanno perso popolarità, ecco che si spiega perché non abbiamo mai sentito l'esigenza di attivarne dei server.
La seconda ragione è anche più semplice: lo fanno perché mi odiano e non vogliono che mi diverta. E no, non sono paranoico – è il mondo che ce l'ha con mei

Caro Kevo,
sono un appassionatissimo giocatore di *Guild Wars* e, dopo lunghe riflessioni, ho pensato di sottoporti un quesito che, nella comunità di questo titolo, sta iniziando a rappresentare un tasto dolente.
Il problema è semplice: una volta raggiunto il livello massimo con il proprio personaggio (il ventesimo, per chi non lo sapesse), molti giocatori si pongono come obiettivo quello di acquistare un'armatura speciale nota con il nome di "armatura eroica", che costa intorno ai 70 K (1 K = 1.000 monete), materiali compresi. Questo è un obiettivo che richiede parecchio tempo, a causa della difficoltà di racimolare la cifra necessaria. Alcuni utenti, però, riescono addirittura a comprarsi l'armatura nota come "FoW Armor" (ovvero della "fenditura del male"), che costa ben 2500 K. La cosa stupefacente è che, a volte, queste persone acquistano questa costosissima armatura nel giro di una settimana, mentre per i "comuni mortali" si tratta di un'utopia a tutti gli effetti.
Conoscendo alcuni di questi "semi-dei" con tale armatura, ho constatato personalmente che non sono dei "cheater" e mi è venuto spontaneo chiedere loro come guadagnare tanti soldi in un tempo così breve.
La risposta è stata circa questa:
"È facilissimo, basta che vai da solo nel Deserto di Cristallo (una delle ultime aree da esplorare) e uccidi a più non posso. Poi vendi tutto quello che trovi al mercante locale, tranne le cose rare, che smerci agli altri giocatori. Fidati – io guadagno circa 100 K al giorno e i mostri mi lasciano sempre oggetti d'oro". Sicuro di aver trovato la strada della ricchezza, ho seguito il consiglio, ma non ha funzionato: guadagnare 10 K in un giorno è già difficile, figurati 100 K.
Quindi, ecco la vera domanda: come mai questi giocatori sono così fortunati? È possibile che per alcuni la vita nel mondo di Kryta sia una semplice passeggiata, mentre per tutti gli altri è una faticaccia? Può essere che i server favoriscano i possessori di account scelti casualmente, rendendo loro l'esistenza molto più facile?

Drago Mortale
Ufficiale della gilda "Cavalieri Di Luna"

Carissimo Drago Mortale, prima di mettermi a sproloquiare su generatori di numeri casuali, fidelizzazione dei giocatori e powerplaying, ti faccio una domanda imbarazzante: hai mai provato a guardare su eBay? Nella prima pagina di risultati cercando "guild wars", ho trovato innumerevoli offerte di oro. Il tasso di cambio sembra essere circa 7 euro per centomila pezzi d'oro, quindi un'armatura costerebbe davvero una fortuna, però non escludo che ci sia qualche pazzo che lo fa.
Per quanto riguarda i risultati segnalati dai tuoi soci pieni di soldi, sembrano ragionevolmente in sintonia con quanto ho scoperto cercando sui vari forum, dove legioni di mietitori d'oro giurano di recuperare 10 K all'ora (in un sacco di locazioni, non solo nel Deserto), più vari oggetti preziosi.
E questo mi porta alla risposta alla tua domanda: no, i server non favoriscono nessuno. Semplicemente, ci sono giocatori che, in un modo o nell'altro, riescono a sfruttare le meccaniche in maniera ottimale – non si portano alleati di nessun tipo, scelgono nemici che possono essere eliminati in gruppo e rapidamente, ne conoscono tattiche e capacità a menadito e, soprattutto, trascorrono giorni a studiare la preparazione del personaggio per renderlo la più efficace macchina da guerra possibile.
Se tu sei disposto a fare altrettanto, non ti resta che studiare (e sapere l'inglese): ci sono vari forum in cui trovare spiegazioni dettagliate su come affrontare le missioni più difficili, e non farai fatica a diventare anche tu un maestro mietitore. Come punto di partenza, prova quelli di GWOnline (**www.gwonline.net**) – a me è bastato qualche minuto per accumulare suggerimenti davvero interessanti.
Ah, un'ultima cosa: sembra che la FoW Armor si trovi anche a 600 K.

L'angolo di MBF



Matteo "MBF" Bittanti è il "filosofo" di GMC e cura la rubrica dei Titoli di Coda. In questo spazio, MBF risponde alle missive dei lettori sugli scottanti temi trattati. Se volete dire la vostra, l'indirizzo è:

matteo.bittanti@futureitaly.it

Caro Matteo,
ti chiedi: "Perché in Italia non esiste un'industria dei videogiochi? Perché non è mai decollata? Perché lo Stato non pare interessato a farla decollare?" È possibile rispondere in vari modi a questo "annoso" problema. La maggior parte delle repliche che normalmente mi capita di leggere – tra cui il tuo Titoli di Coda di qualche tempo fa – sono semplici sonniferi, ovvero dei palliativi che non risolvono la questione, ma per lo meno aiutano a dormire la notte. Le ragioni che si elencano sottintendono che gli italiani avrebbero le potenzialità, ma che sfortunate circostanze ambientali impediscono loro di farle emergere. Secondo me, è vero il contrario. Ovvero: la mancanza di capacità fa sì che questo settore sia negletto e, quindi, di nessun interesse per la società.
A ben vedere, nella produzione videoludica negli ultimi dodici anni si sono cimentati più o meno tutti. Nell'industria dei videogiochi si sono avvicendati non solo team e personaggi improvvisati, ma anche realtà consolidate quali case editrici serie (Giunti Multimedia e Mondadori, solo per citarne due) oppure operatori economici accreditati. In altre parole, da anni ci si prova. Ma questo settore non decolla.
Chi opera nel mondo dei videogiochi, in Italia lo fa con grande difficoltà. I team professionali capaci di sviluppare un videogioco degno di tale nome sono pochissimi (non ne cito per non fare torto a nessuno). Il risultato è che i buoni prodotti italiani capaci di competere sul mercato internazionale si contano sulla punta delle dita. Eppure, all'estero, nelle grandi compagnie, i singoli sviluppatori lavorano e fanno carriera. Nelle società estere abbiamo bravi game designer, ottimi grafici e programmatori capaci. La mia risposta è che creare videogiochi richiede capacità organizzative lontane dal modo di fare italiano, che personalmente reputo sì creativo e geniale, ma anche approssimativo e poco incline al rispetto di ruoli e gerarchie. La mia opinione è che se gli italiani vengono diretti da persone non italiane, allora danno il meglio. Non siamo capaci di fare progetti e investimenti a lungo termine, non sappiamo lavorare in squadra, appena si consegue un successo seppur minimo si litiga subito, si rivendica, ci si divide. Siamo troppo individualisti e presuntuosi, affrettati nei giudizi, molto provinciali e poco attenti a quanto succede intorno a noi, aspettiamo sempre che sia l'estero a indicarci la via, siamo poco propensi ad assumerci delle responsabilità, molto inclini a trovare delle scuse e dei responsabili esterni per i nostri fallimenti.
Queste caratteristiche non hanno permesso all'Italia di dar vita a una grande industria dei videogiochi. Creare una grande industria culturale significa fare pianificazione e investimenti a lungo termine, creare professionalità, gerarchie e regole. E rispettarle. In pratica: essere seri. Competere nel rispetto delle regole è fondamentale per muoversi in un mercato internazionale. Ciò è del tutto estraneo alla mentalità italiana. Gli italiani non sono competitivi. Cercano di non gareggiare mai alla pari, di mettersi d'accordo prima, di arrivare alla gara, al concorso, al giudizio, sapendo già chi vince e questo li fa sentire molto furbi. In realtà, è solo un segno della nostra debolezza. Se ti fai raccomandare, sai che da solo non ce la puoi fare. Il fallimento dello sviluppo dell'industria dei videogiochi in Italia sintetizza i difetti atavici della nostra società.

Lettera firmata



Se si eccettua la milanese Milestone, al lavoro su *Evolution GT*, a poche altre eccezioni come Artematica, la produzione italiana di videogame langue. Quali sono le ragioni di questa crisi perdurante?

FILOSOFIA SPICCIOLA

Il dibattito sul rapporto tra narrazione e interazione nei videogame si arricchisce di un contributo interessante di **Andrea Villa (genio@ngi.it)**, il quale scrive: "C'è chi afferma che la componente narrativa del videogioco sia l'elemento su cui fare leva perché al videogame venga riconosciuta una dignità culturale. Questo è vero, purché ciò non degeneri nel riconoscere al videogioco un valore solo per le sue componenti narrative. In realtà, penso che il vero valore del videogioco stia nella componente ludica. In sostanza, la grandezza del videogame – e ciò che gli dà un ventaglio infinito di sviluppi, anche rivoluzionari – è proprio la sua capacità di farci riscoprire il gioco, attività bistrattata dalla cultura classica, e che ci può portare a riconoscere le sue potenzialità quale mezzo di trasmissione di sapere. Si dice, inoltre, che se non si fa leva sull'elemento narrativo si rischia di ridurre il videogioco a "mero" prodotto economico. Di fatto, però, il videogioco è – ed è sempre stato – un prodotto industriale. Ciò non impedisce di dargli un valore, perché un progetto ha valore in quanto "concentrato di intelligenza" e non per eventuali virtù sociali. Il videogioco è già prodotto, lo strumento è la tecnologia informatica. E, in ogni caso, nessun prodotto è estraneo alla cultura che l'ha creato." I danni causati dall'equivoco che il videogame sia un mezzo narrativo sono incalcolabili. Infatti, la tesi che la componente narrativa del videogioco rappresenti il parametro fondamentale su cui misurare la qualità di un gioco ha a lungo impedito al videogame di essere studiato in quanto medium autonomo e dotato di una propria specificità. Grazie al cielo, questo malinteso è stato finalmente risolto.

L'autore di questa missiva è uno sviluppatore di videogiochi che, dopo aver lavorato molti anni in Italia, tra mille difficoltà, ha deciso di trasferirsi all'estero. Oggi è in forza presso una grande multinazionale del divertimento elettronico. La tesi – i game designer italiani hanno talento, ma non sanno metterlo a frutto in questo contesto socio-economico – mi trova sostanzialmente d'accordo, anche se oltre ai difetti "specifici" di questo Paese, non andrebbero dimenticati i limiti che avevo elencato nei Titoli di Coda. Per esempio, la penuria di strutture formative adeguate. È interessante notare che il contenuto della missiva è in linea con le conclusioni dell'Eurispes. Nel Rapporto sull'Italia 2006, pubblicato a gennaio, il presidente di Eurispes, Gian Maria Fara, scrive che l'Italia è: "Un Paese dalle grandi risorse e dalle grandi potenzialità, che non riesce a esprimere e ad affermare un progetto di crescita e di sviluppo. Che non riesce a individuare un percorso originale al quale affidare il proprio futuro. Che perde per strada, per incapacità di valorizzarli, talenti propri e importati" (per ulteriori informazioni: **http://download.repubblica.it/pdf/2006/primaparte_sintesi_RI2006.pdf** e **http://download.repubblica.it/pdf/2006/secondaparte_sintesi_RI2006.pdf**). Italia e videogame: è Game Over?

B&R botta & risposta



Siete bloccati in un gioco? L'enigma di un'avventura sembra senza soluzione? Questo è pane per i denti del nostro Skulz! Inviategli una lettera all'indirizzo: **Botta & Risposta, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano** o una e-mail a **botta&risposta@futureitaly.it**

LA PAROLA A SKULZ

Colgo spunto dalla lettera di <^[[DJ_Blast]]^>, intanto per chiedere informazioni sul suo nickname a dir poco bizzarro e, soprattutto, per lanciarvi sulla fascia il consiglio di sondare i Post del Forum di www.gamesradar.it, in cerca di trucchi e consigli. Non che voglia fare lo scansafatiche, ma sono certo che, se ci aiutiamo tra noi videogiocatori incalliti, tutti riusciremo a trovare più in fretta le soluzioni ai problemi che ci affliggono.

SILENT HILL 3

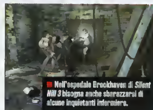
B Ciao Skulz,
è da mesi che sono bloccato al secondo piano dell'ospedale di *Silent Hill 3*. Precisamente all'ultima porta in fondo al corridoio. Lo sto giocando a difficoltà normale e, per aprire la suddetta porta, necessito di un codice numerico, che presumo sia nascosto nell'indovinello scritto sul muro. Se la matematica non è un'opinione, le prime cifre dovrebbero essere 6432... Ti ringrazio in anticipo.

Benedetto

R Certo che l'ospedale Brookhaven non è proprio il luogo più indicato per trascorrere dei mesi di attesa. Il codice che ti serve varia con il livello di difficoltà. Giocando a "Normale", la combinazione è 8634 sul tastierino numerico.

GTA: SAN ANDREAS

B Ciao Skulz,
sono un accanito lettore della vostra rivista, ma è la prima volta che vi scrivo. Devo risolvere un'importante questione con *GTA: San Andreas*. Mi trovo alla missione "Wrong Side of the Trucks", in cui io e Big Smoke dobbiamo inseguire il treno per ammazzare i Vagos che viaggiano a bordo. Il problema è che non riesco a farli fuori tutti prima che il treno giunga sul ponte. Per la verità, ho pensato perfino che si doveva arrivare prima del treno, ma evidentemente non era così. Ti prego, Skulz, solo tu puoi aiutarmi in questa impresa.



Nell'ospedale Brookhaven di *Silent Hill 3* bisogna anche sbarazzarsi di alcune inquietanti infermiere.

Massimiliano

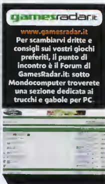
R Dunque, caro Massimiliano, sul treno viaggiano quattro scagnozzi da mandare al Creatore. Per riuscirci senza incontrare troppi problemi, devi regolare la velocità della tua due ruote sulla base dell'andamento del convoglio e tenerti sempre sul lato destro dello stesso. È importante, inoltre, che tu mantenga una corretta distanza laterale (cioè, non stare troppo vicino ai binari), in modo che Big Smoke possa prendere bene la mira. A un certo punto, il treno colpirà una macchina e la farà esplodere, quindi ti consiglio di non stare troppo vicino alla testa del convoglio, per evitare di rimanere coinvolto nel botto. Poi, quando arriva la galleria, rinuncia al giusto distanziamento laterale e attaccati al lato destro dei binari, così da non fare un frontale con il treno in arrivo nel senso opposto. Giunto al sentiero, preoccupati solo di stare vicino al ciglio della strada, in modo da permettere a Big Smoke di proseguire nella sua sparatoria e, una volta superato il ponte, riposizionati al lato del convoglio, cercando di liquidare gli eventuali sopravvissuti, prima che la locomotiva prenda velocità.

MEDAL OF HONOR: PACIFIC ASSAULT

B Aiuto maestro, sono un appassionato di giochi e, per la prima volta, ho bisogno del tuo soccorso. Nel livello iniziale di *Medal of Honor: Pacific Assault*, dopo aver tolto di mezzo tutti i nemici, vengo sistematicamente distrutto da una cannonata! Il fatto è che non capisco perché, visto che di avversari non ne arrivano più e che la spiaggia è sotto il controllo delle mie truppe. Aiutami!

Mongibello

R Ciao Mongi', il fatto è che è giusto così. Cioè, è giusto che tu venga centrato. L'assalto alla spiaggia di Tarawa rappresenta, infatti, il prologo. Il gioco vero e proprio inizia subito dopo,



www.gamesradar.it
Per scambiarvi dritte e consigli sui vostri giochi preferiti, il punto di incontro è il Forum di GamesRadar.it: sotto Mondocomputer troverete una sezione dedicata ai trucchi e gabole per PC.

Linea diretta

R "Solo e unico Skulz, vado in soccorso di **france92**, che ha chiesto aiuto per *Il Signore Degli Anelli: Il Ritorno del Re*." Parla... **<^[[DJ_Blast]]^>**. "Devo dargli delle brutte notizie, ma anche dei consigli. Per quanto riguarda la faccenda dei trucchi, non puoi fare nulla. Anche io ho chiesto aiuto a GamesRadar.it con qualche Post, ma alla fine ho dovuto rimboccarmi le maniche e uccidere più Orchi che potevo, perché se prima non finisci il gioco, i trucchi non li puoi usare. Adesso il consiglio: ripercorri le avventure con Gandalf o con Legolas, potenziandoli al massimo, dato che sono i due personaggi più maneggevoli. Una volta portato al massimo dell'efficacia uno dei due, procedi per la battaglia e sappi che, per ricaricare di energia i tuoi compagni, ti sarà sufficiente restargli vicino per un po' di tempo. Un saluto alla redazione." E un saluto con ringraziamento a te, amico dal nick impronunciabile.

R La dritta precedente è ottima, ma richiede quella di **Viggo** per essere efficace al 100%. "Infallibile Skulz, vorrei dare i trucchi dello splendido *Il Ritorno del Re* a **france92**". Come specificato da **<^[[DJ_Blast]]^>** "Le gabole vengono sbloccate completando l'ultimo

La parola all'esperto Prince of Persia I Due Troni

D Ciao, sono un lettore accanito di GMC. Da poco sono alle prese con *Prince of Persia I Due Troni* e i problemi che ho riscontrato nel superare i livelli sono stati tanti. Ora mi sono bloccato nel punto del gioco in cui bisogna uccidere il Visir, per l'esattezza nel momento in cui lui ti circonda con quelle "pietre"! Ho provato in tutti i modi a superare il livello, ma niente. Ti prego, dammi qualche consiglio, ne ho veramente bisogno.

Andrea

R Ciao, premetto che, se sei arrivato fino a questo punto del gioco con le tue forze, devi essere un tipo in gamba. In ogni caso, ecco qualche suggerimento per farla in barba al Visir. Innanzitutto, devi sapere che il combattimento si articola su tre momenti. Nella prima fase, quella in cui il nemico ti insidia con i pilastri, devi semplicemente utilizzare la rotolata per avvicinarti rapidamente a lui, colpirlo, e scappare subito di lato. Il bello arriva nella seconda parte, durante la quale dovrai avvalerti degli attacchi rapidi. Corri su per la colonna sulla quale sta fluttuando il Visir e fai scattare la sequenza di colpi. Stai attento a non avvicinarti troppo al cattivo, che non esiterà a rifilarti una sonora mazzata non appena ti avrà a tiro. Per passare alla fase successiva, dovrai portare a compimento tre affondi rapidi consecutivi. Infine, quando il Visir si sarà appollaiato nella parte alta dell'arena, non ti resterà che raggiungerlo saltando sulle rovine e infliggergli il colpo di grazia.

riportandoti indietro di alcuni mesi, prima al Campo di Addestramento e poi a Pearl Harbor.

HIDDEN & DANGEROUS 2

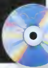
D Ciao Skulz, ho un problema con il gioco allegato a GMC di dicembre, *Hidden & Dangerous 2*. Sono bloccato nell'operazione "Lupo di Mare - Incursione". Dopo aver piazzato l'esplosivo sulle due navi, devo salire sul dragamine e rubare il dispositivo Enigma. Non appena supero la scala a pioli e metto piede sul ponte, due tedeschi aprono il fuoco e, a causa degli spari, parte l'allarme. Avendo a disposizione un solo salvataggio, la faccenda è complicata. Hai qualche dritta per me?

Alberto

R Allora, visto che sei nei guai per via dell'unico salvataggio, ti passo sottobanco un trucchetto, che puoi usare a tua discrezione. Premi il tasto \ per attivare la console e digita **heal 1** o **heal 4**, per curare rispettivamente il personaggio principale o tutti i tuoi uomini, oppure **happyammo 1** per le munizioni infinite. Se, invece, preferisci giocare pulito, prova a salire con due uomini per la scaletta di poppa e piazzali a controllare il ponte. Aspetta che entrambi siano in posizione, ovvero con le armi rivolte verso la parte centrale del ponte, quindi dai loro l'ordine di aprire il fuoco.
A questo punto, posiziona due soldati a prua per sbarazzarti della sparuta resistenza tedesca e, soprattutto, per falciare la sentinella appollaiata sul ponte superiore. Infine, infilati con discrezione nella botola di poppa, per raggiungere la cabina del comandante e intascare l'Enigma. Per entrarne in possesso, dovrai prima sbarazzarti con prontezza dell'ufficiale nemico, dunque svuotare buona parte del tuo inventario. Ultimata la pratica, torna in mare con tutta la squadra, manda un uomo a minare il dragamine e sali sui siluri (Maiali), per guadagnare l'uscita del fiordo e trovare la barca d'appoggio.

GIOCHI COMPUTER

SUL CD E SUL DVD
Nel CD 3 dedicato ai demo e nel DVD, allegati alle omonime edizioni di GMC, troverete molti altri trucchi aggiornati e soluzioni complete. All'interno del DVD, le guide sono in formato PDF.

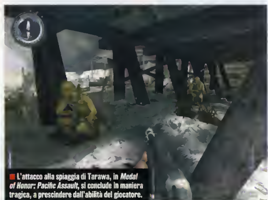


Quesiti dal passato Blood Omen 2

D Caro Skulz, ti scrivo perché sono rimasto bloccato nel gioco da voi allegato nel mese di ottobre. Sto parlando di *Blood Omen 2*. Non riesco a trovare un modo per sconfiggere il boss finale - non mi viene in mente il nome! Per intenderci, quello con la Soul Reaver. Ti prego, aiutami. Sono tre mesi che mi sto scervellando. Grazie infinite.

Fabio

R Dunque, mettiamo subito in chiaro che Sarafan è uno dei nemici più forti di tutto il gioco. Perché combatte affiancato da alcune guardie, poi e soprattutto perché è in possesso della mitica Soul Reaver. All'inizio dello scontro, lo vedrai apparire negli angoli dell'arena, quindi avvicinati rapidamente per colpirlo con la telecinesi e farlo cadere dalla piattaforma. A questo punto, inizierà la vera battaglia! Para i suoi primi cinque affondi e schiva il sesto, quindi carica la magia e colpiscilo con il sacrificio. Dopo alcuni colpi a segno, otterrai la Soul Reaver e, sempre parandone cinque e schivando il sesto affondo, potrai finirlo con un paio di attacchi berserk.


L'attacco alla spiaggia di Tarawa, in *Medal of Honor: Pacific Assault*, si conclude in maniera tragica, a prescindere dall'abilità del giocatore.

livello. Metti in pausa il gioco con **ESC**, poi tieni premuto CTRL sinistro + Maiuscolo sinistro + ALT sinistro e componi sul tastierino numerico 7755 per la vita o 7578 per l'invulnerabilità." Bene, direi che con questo, la faccenda del Re è archiviata.

R "Ciao Skulz, ti scrivo per aiutare **Mr. White** nel gioco *Arcanum*." **Fembren** procedi pure... "Il Li'tani è una statuetta molto difficile da trovare, ma che puoi sicuramente acquistare dal commerciante elfico sul molo di Ashbury. L'unico problema è che se il tuo personaggio è un tecnologo, il mercante si rifiuterà di fare affari con te. Un saluto a tutti." Bravo Fembren, se non fosse stato per te, forse Mr. White avrebbe speso la vita a negoziare!

D "Ciao mitico Skulz," ciao **Leo Wan Kenobi**, "Mi sono bloccato in *Half-Life*, nel punto in cui posso ordinare un attacco aereo da una specie di griglia. C'era un gigantesco mostro, che ho ucciso, e ho distrutto la porta con il bombardamento. Credo di dover andare dall'altra parte, ma non ci riescoi! Per favore, qualcuno che si ricorda come ha fatto a proseguire, si faccia sentire al più presto!

D "Caro Skulz, sono **Giuseppe** e adoro *Black & White 2*. Purtroppo, sono bloccato alla quarta isola e mi servirebbe qualche consiglio. Se non è troppo, potresti svelarmi anche dei trucchi?" L'opera di Lionhead non fa ancora parte del mio bagaglio ludico, quindi passo la parola ai miei collaboratori...

Ogni mese, GMC offre una ricca selezione dei migliori demo, add on, patch, utility, shareware e video. Il DVD, presente solo nella versione DVD in vendita a 7,90 euro, ospita tutti i contenuti della guida che trovate in queste pagine. L'icona NEL CD, invece, significherà che il file in questione sarà presente anche sul CD.

esplora e GIOCA

A cura di Marcello Cirillo

PROBLEMI CON I CD O IL DVD DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER?

Ogni mese, facciamo il possibile per allegare alla nostra rivista CD e DVD funzionanti. Se capitasse nelle vostre mani una copia di GMC con i CD o DVD danneggiati o illegibili, non preoccupatevi. Potete mandare una e-mail all'indirizzo: cd_gmc@futureitaly.it, oppure chiamare il centralino della redazione: 02 2529161 dopo le 14:00 e chiederne la sostituzione. Prima di contattarci, però, sinceratevi di aver letto attentamente le guide presenti nella rivista e di aver correttamente installato eventuali patch presenti sul CD/DVD. Una delle maggiori cause di problemi, inoltre, è la mancata installazione di driver aggiornati. Suggeriamo a tutti i lettori che riscontrano anomalie di installare i driver più aggiornati per ogni elemento del proprio computer.

AGGIORNAMENTO DEL FIRMWARE LG

I drive LG della serie 8161 B hanno dato dei problemi di compatibilità con alcuni DVD allegati a GMC. Con il nuovo firmware presente all'interno della cartella: Dati\Utility\LG firmware dovreste essere in grado di risolvere il problema. Per la procedura di aggiornamento, vi rimandiamo all'indirizzo internet: forum.gamesradar.it/firmware.htm di GamesRadar.

Sparatutto in prima persona

COMMANDOS STRIKE FORCE

Spietati e letali, i Commando tornano in azione.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D – Movimento
Mouse – Movimento dello sguardo
SHIFT SX + Movimento – Corsa
C – Accucciato
Tasto sinistro del mouse – Fuoco
Tasto destro del mouse – Binocolo/zoom
R – Ricarica arma
F – Azione
Spazio – Salta
ALT – Usa oggetto
2 – Seleziona oggetto
TAB – Seleziona Commando
H – Usa medikit

Non sono molte le serie di successo che, dopo un radicale cambiamento di stile, riescono a mantenere desto l'interesse del pubblico. Fortunatamente per voi (e per i ragazzi dei Pyro Studios), *Commandos Strike Force* rappresenta un'eccezione alla regola generale e, nonostante le notevoli differenze rispetto ai meravigliosi titoli precedenti, il risultato finale si traduce in un gioco divertente, coinvolgente e, nel complesso, abbastanza ben riuscito.

DEMO DEL MESE GIOCHI PER IL MIO COMPUTER

Gli aspetti strategici che avevano caratterizzato i passati capitoli sono stati accantonati a favore di sequenze d'azione molto frenetiche, che potrete vivere grazie alla visuale in prima persona. A non essere cambiata, invece, è l'ambientazione in cui verrete calati. Il periodo storico è quello della Seconda Guerra Mondiale e voi dovrete guidare un piccolo gruppo di soldati dalle abilità peculiari in missioni complesse e pericolose.

Al momento di entrare in azione, gestirete uno o al massimo due dei tre personaggi disponibili, il Berretto Verde, il Cecchino e la Spia. Ciascuno di essi risulterà particolarmente efficace in specifiche mansioni e starà a voi adattare l'approccio tattico secondo l'alter ego che starete impersonando. Qualora i commando impegnati in una missione fossero due, la semplice pressione di un tasto vi trasporterà istantaneamente dall'uno all'altro. Il soldato abbandonato a se stesso non potrà ricevere ordini di sorta, ma si limiterà a mettersi al riparo e a rispondere al fuoco nemico.

Il demo vi propone due missioni in single player. La prima, ambientata nelle fredde lande norvegesi, vi permetterà di sperimentare la mira del Cecchino e la furia del Berretto Verde. La seconda vi vedrà impegnati nella Francia occupata, dove, grazie alle capacità camaleontiche della Spia, dovrete infiltrarvi tra le linee nemiche per raggiungere un membro della resistenza che potrà aiutare la vostra causa.

Grazie alla mira del Cecchino, sbarazzarvi dei bersagli lontani sarà cosa da poco.

OBIETTIVO RAGGIUNTO
CECCHINO
00 02

Casa: **Eidos**
Sistema: **Pentium4 1,8 GHz, 256 MB RAM, 350 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Eidos\Pyro Studios\Commandos Strike Force Demo\Disinstalla Commandos Strike Force Demo** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione.
Ricordate di cancellare i file che avete estratto sul vostro disco fisso dall'archivio zip, al momento dell'installazione.

Gioco di guida

CRASHDAY

Tutto quanto avete sempre sognato di fare su quattro ruote e molto di più!

NEL CD 3

Crashday è un gioco molto particolare, che si presenta come un frullato di idee e stili presi in prestito da decine di titoli automobilistici pubblicati negli ultimi anni.

COMANDI PRINCIPALI
Frecce direzionali destra/sinistra – Sterzo
Frecce direzionali su/giù – Acceleratore/freno
Spazio – Freno a mano
C – Cambia inquadratura
V – Nitro
B – Mitragliatrice
N – Missili

Le sfide proposte ai coraggiosi piloti sono differenti tra loro. Si va dalla gara di acrobazie, in cui l'obiettivo è totalizzare più punti possibile grazie a giri della morte, salti impossibili e testacoda volanti, a quella più brutale, in cui dovrete sfasciare le auto dei vostri avversari usando mitragliatrici, speronamenti e potenti missili.



Il motore fisico utilizzato per gestire gli oggetti rappresentati in *Crashday* risulta piuttosto convincente e, urto dopo urto, salto dopo salto, vedrete i pezzi della vostra povera quattroruote saltare via e andare in frantumi, fino a quando la vettura sarà pronta per lo sfasciacarrozze.

Se la carrozzeria si danneggia facilmente (e con grande spettacolarità, si potrebbe aggiungere), fortunatamente i motori sono pressoché indistruttibili e, con una totale mancanza di realismo giustificata dalle situazioni improbabili in cui verrete calati, potrete continuare a sfrecciare nelle arene e sulle piste anche quando l'auto sarà ridotta a un insieme di lamiere accartocciate, e parabrezza e paraurti avranno da tempo abbandonato la loro posizione originaria.

In breve, *Crashday* offre sfide per tutti i gusti, come scoprirete dando un'occhiata al demo grazie al quale vi saranno aperte anche le porte per le sfide online. Per leggere la recensione completa di *Crashday* guidate fino a pagina 100 di questo numero di GMC.

Casa: **Bryo**
Requisiti: **Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 440 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c**

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Crashday - Demo 50 partite\Disinstalla Crashday - Demo 50 partite** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione. Scegliendo di cancellare anche le partite salvate, completerete il processo di disinstallazione.



Fortunatamente, le condizioni estetiche della vettura non influenzeranno la sua efficienza.

NEL DVD ALLEGATO AL PROSSIMO NUMERO IL DEMO DA 1,3 GB DI LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

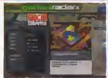
UTILIZZO DEL CD O DVD CON WINDOWS

L'interfaccia del CD e del DVD di GMC è stata studiata per essere semplice e intuitiva: con pochi passi potremo placare la nostra sete di gioco. Scopriamo quindi come installare sul computer e giocare i nostri demo preferiti, in modo veloce e senza fatica.

Cliccando sul pulsante "Demo" avrete accesso all'omonima sezione contenente le versioni dimostrative dei giochi. Selezionando un titolo, otterrete una veloce descrizione, comprensiva dei requisiti minimi di sistema. Grazie al tasto "Esegui" lancerete l'installazione del programma sul disco fisso, mentre utilizzando "Esplora" si aprirà la cartella del CD/DVD contenente tutti i file relativi al gioco stesso.



I giochi shareware sono una manna per i nostalgici dei vecchi titoli da bar. A riproporvi le ambientazioni di quei gloriosi titoli, troverete questo mese *Tonks Evolution*, *Lost Goloxy Hero* e *Turtle Odyssey*, che vi vede al fianco di una povera tartaruga alle prese con un intrico di piattaforme sottomarine. Da non perdere *Treosure of Persio*, un puzzle game in atmosfera orientaleggiante, e *Mod Cors*, con cui sfogare la vostra aggressività al volante.



Molti sono i programmi che vi possono semplificare la vita nell'uso quotidiano del PC. GMC ve ne offre un'ampia selezione. Alcuni di questi, come per esempio WinZip, WinRar o Adobe Acrobat Reader, risultano indispensabili per godere appieno dei contenuti inseriti tanto sul CD che sul DVD allegati alla rivista. Non dimenticate, di tanto in tanto, di dare una "pulita" al registro di Windows, usando per esempio il semplice RegCleaner.



I driver, così come le patch per i giochi, sono fra le componenti software più importanti del sistema, ma ultimamente le loro dimensioni si sono ingigantite a tal punto da renderne difficoltoso lo scaricamento dalla Rete. Niente paura, dal momento che troverete gli aggiornamenti più importanti sul CD demo e sul DVD di GMC, cliccando sui pulsanti "Driver" e "Patch" dell'interfaccia.



Problemi con la vostra avventura preferita? È sufficiente fare riferimento a questa sezione di CD e DVD per consultare l'archivio storico di tutte le soluzioni pubblicate sulle pagine di GMC. Se nemmeno questo aiuto bastasse a risolvere i vostri problemi, non vi resta che dare un'occhiata alla sezione Utility, dove troverete il programma Trucchi GMC, vera enciclopedia di gabole per i vostri titoli preferiti.



Nella sezione dedicata ai Mod, troverete anche un gioco completo. *TrackMania Nations ESWC* è stato distribuito gratuitamente da Nadeo in vista della competizione che vedrà atleti di tutto il mondo affrontarsi in sfide virtuali. Per la gioia dei fan dell'agente Fisher, inoltre, abbiamo inserito anche una nuova mappa per il bellissimo *Splinter Cell – Chaos Theory*. Infine, non possiamo esentarci dal citare la ricca di raccolta di Mod dedicati alla longeva saga di *Baldur's Gate*.



I video che vi attendono sul DVD accontenteranno tutti i palati. Oltre alla carrellata di prodezze inviate dai lettori appassionati del simulatore calcistico *PES 5*, troverete meravigliose anteprime dei giochi più attesi del momento, come il favoloso *Prey*. Potrete anche dare un'occhiata al nuovo motore grafico sviluppato per *Crysis* da Crytec, che già aveva deliziato milioni di giocatori con lo spettacolare *Far Cry*. Lo Speciale su *Crysis* vi attende a pagina 52.



Sparatutto in prima persona

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Il terrorismo internazionale ha i giorni contati.

L'ormai leggendaria squadra speciale partorita dalla fervida mente di Tom Clancy si prepara all'ennesima apparizione sui monitor dei PC di tutto il mondo.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D - Movimento
Q/E - Sporgi la testa a sinistra/destra
SHIFT SX + Movimento - Corsa
X - Accucciato
Mouse - Movimento dello sguardo
Tasto sinistro del mouse - Fuoco
Tasto destro del mouse - Zoom
Spazio - Azione/ordine movimento
R - Ricarica arma
F - Cambia la cadenza di fuoco
1 - Cambia arma
3/6 - Impartisci ordini
V - Visore notturno

Rispetto ai titoli precedenti, le dinamiche di gioco di *Lockdown* sono state improntate maggiormente all'azione. Voi vestirete i panni del caposquadra e dovrete guidare gli uomini in missione, lanciandovi in adrenalinici scontri a fuoco e pianificando l'avanzamento dei commilitoni.

Il demo vi propone una missione da giocare da soli, ambientata in Sud Africa, e anche la possibilità di partecipare a partite multiplayer, sia su una rete locale, sia su Internet. In quest'ultimo caso, è richiesta una rapida registrazione, che potrà essere effettuata direttamente dai menu di gioco in una manciata di secondi. *Rainbow Six: Lockdown* vi attende anche nella recensione a pagina 113.

Ubisoft
Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 835 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Ubisoft\Red Storm Entertainment\Rainbow Six Lockdown Demo\Rimozione di Rainbowsix Lockdown Demo.** Quando richiesto, confermate la vostra decisione e scegliete di eliminare anche la cartella del gioco per completare il processo di disinstallazione. Qualora fosse vuota, potrete anche cancellare manualmente la directory **C:\Programmi\Ubisoft\Red Storm Entertainment**

Avventura

ANKH

L'erede di Guybrush Treepwood abita in Egitto?

NEL CD 3 **Come tutti gli appassionati di avventure sanno fin troppo bene, sviluppare un titolo di questo genere che abbia le carte in regola per essere interessante non è compito facile, soprattutto quando i programmatori cercano di inserire una vena umoristica nella trama.**

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse - Osserva
Tasto destro del mouse - Usa

Fortunatamente, *Ankh* pare proprio avere tutte le qualità necessarie per non sfigurare davanti ai mostri sacri delle avventure, come la leggendaria saga di *Monkey Island* o il preistorico, ma sempre esilarante, *Maniac Mansion*. Per scoprire i perché di questo giudizio, non perdete la prova di GMC a pagina 108.

Il demo di *Ankh* (in inglese) vi vede alle prese con un frammento del gioco completo, nei panni di uno sfortunato ragazzo egiziano al tempo dei faraoni.

Take Two
Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, 150 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Ankh Demo\Uninstall.**
Lasciate che il processo di disinstallazione termini per rimuovere il gioco dal vostro sistema.

Azione

STUBBS THE ZOMBIE IN: REBEL WITHOUT A PULSE

Anche uno zombi ha diritto di mangiare!

Fino a ora, decine di giochi vi hanno permesso di massacrare orde infinite di zombi usando le armi più disparate, dal classico fucile a pompa alla devastante motosega.

COMANDI PRINCIPALI
W/A/S/D - Movimento
Tasti del mouse - Attacchi
Mouse - Spostamento inquadratura
F - Flatulenza stordente
R - Attacco
E - Mangia cervello/chiama zombi

È però venuto il momento di vedere le cose da una prospettiva differente e di aiutare nelle sue peripezie il povero Stubbs, un simpatico cadavere ritornato alla vita, con tanto di colorito verdognolo e interiora scoperte. Nei laceri panni del vostro nuovo amico, dovrete darvi da fare e massacrare, non senza una buona dose d'ironia, tutti gli esseri viventi propriamente detti che vi capiteranno a tiro, cibandovi dei loro succulenti cervelli per potervi rimettere in forze rapidamente.

Aspyr Media
PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 340 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c

I robot sono un osso molto duro per il povero zombi. Per fortuna non dovrete sempre affrontarli.

NOTE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\Aspyr Media, Inc\Stubbs the Zombie Demo\Uninstall Stubbs the Zombie Demo** e proseguite confermando la rimozione completa dell'applicazione

Gestionale

THE MOVIES

La magia del cinema come non l'avete mai vissuta.

NEL CD 3 **Dopo una lunga attesa, potete finalmente provare a immergervi nel magico mondo del cinema con *The Movies*, un recente capolavoro di cui tanto si è parlato (e molto positivamente) nei numeri scorsi di GMC.**

COMANDI PRINCIPALI
Tasto sinistro del mouse - Seleziona
Tasto destro del mouse - Informazioni
Rotella del mouse - Zoom
Tasto centrale del mouse (rotella) - Movimento telecamera

Le vostre mansioni spaziano dalla realizzazione degli studi cinematografici al prendervi cura delle star, personaggi spesso capricciosi che, se trattati con intelligenza, vi permetteranno di incassare vagonate di denaro.

Il demo prevede un tutorial e un assaggio del gioco completo, durante il quale vi verrà data una mano per districarvi nel complesso mondo della celluloide. Tutte le informazioni di aiuto che appariranno sullo schermo saranno in inglese.

Activision
PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 300 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c

NOTE PER LA DISINSTALLAZIONE
Dal menu di Avvio, selezionate **Programmi\The Movies Demo\Uninstall The Movies Demo.** Confermate la vostra scelta e optate per la rimozione delle partite salvate per completare il processo di disinstallazione.

Gli altri demo

ONIMUSHA 3 – DEMON SIEGE

Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, 121 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Capcom**
GENERE: **Azione**

Se cercate il clangore delle spade che si scontrano e qualche potente incantesimo, *Onimusha 3 - Demon Siege* vi offre una robusta dose di azione adrenalinica.

MX VS. ATV UNLEASHED

PIII 1,2 GHz, 256 MB RAM, 130 MB HD, Scheda 3D 32 MB, DirectX 9.0c
CASA: **THQ**
GENERE: **Gioco di guida**

In sella a una potente moto da cross o a un più ingombrante ATV, dovrete affrontare due tracciati dalle mille insidie.

NIGHT WATCH

PIII 1 GHz, 256 MB RAM, 565 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Nival Interactive**
GENERE: **GdR tattico**

E se ora foste chiamati a schierarvi in una guerra tra Luce e Oscurità? Questo è solo l'inizio di *Night Watch*, un GdR costellato da scontri a turni, in cui menare le mani non basterà per venire a capo della situazione.

TYCOON CITY: NEW YORK

Pentium4 1,8 GHz, 256 MB RAM, 1.01 GB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Atari**
GENERE: **Gestionale**

Durante l'installazione del demo di *Tycoon City: New York*, potreste incappare nell'errore **-6001** legato a InstallShield, che bloccherà il processo. Per risolvere il problema, cancellate la cartella **C:\Programmi\File comuni\InstallShield\Professional\RunTime\0701** e lanciate nuovamente l'installazione del demo di *Tycoon City: New York*. Se questo non dovesse bastare, vi consigliamo di **rinominare** (non cancellare) l'intera cartella **C:\Programmi\File comuni\InstallShield** e di provare ancora una volta.

PANZER ELITE ACTION

Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 545 MB HD, Scheda video 64 MB, DirectX 8.0
CASA: **JoWooD**
GENERE: **Simulatore di tank**

Panzer Elite Action vi mette al comando di un carro armato durante la Seconda Guerra Mondiale. L'approccio non è eccessivamente simulativo. Dovrete limitarvi a muovere il vostro bestione corazzato e a sparare alle squadre di nemici che si avvicineranno a distanza di tiro.

THE STALIN SUBWAY

Pentium4 2 GHz, 256 MB RAM, 900 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Buka Entertainment**
GENERE: **Sparatutto in prima persona**

Mosca, primi Anni '50. Stalin è ancora leader del partito e del Paese, ma la sua età comincia a far intravedere a un gruppo di cospiratori la speranza per la conquista del potere. In questo clima, dovrete farvi strada tra cunicoli dimenticati e corridoi segreti, per compiere la vostra missione e sopravvivere.

DIPLOMACY

PIII 800 MHz, 256 MB RAM, 200 MB HD, Scheda video 32 MB, DirectX 8.0
CASA: **Paradox Interactive**
GENERE: **Strategia a turni**

Diplomacy è la trasposizione di un celebre gioco da tavolo e vi presenta una sapiente commistione di strategia e diplomazia politica.

TIMESHIFT

Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, 650 MB HD, Scheda 3D 128 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Atari**
GENERE: **Sparatutto in prima persona**

TimeShift è uno sparatutto in cui il tempo si trasforma in una variabile da usare a proprio favore. Durante l'installazione, potreste incappare nell'errore **-6001** legato a InstallShield, che bloccherà il processo. Per risolvere il problema, cancellate la cartella **C:\Programmi\File Comuni\InstallShield\Professional\RunTime\0701** e lanciate nuovamente l'installazione del demo di *TimeShift*. Se questo non dovesse bastare, vi consigliamo di **rinominare** (non cancellare) l'intera cartella **C:\Programmi\File comuni\InstallShield** e di riprovare.

TRAINZ RAILROAD SIMULATOR 2006

Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, 640 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Merscom**
GENERE: **Gestionale**

Secondo demo per un gioco che farà la gioia degli appassionati di modellismo.

CHICKEN LITTLE

Pentium4 1,4 GHz, 256 MB RAM, 200 MB HD, Scheda 3D 64 MB, DirectX 9.0c
CASA: **Disney**
GENERE: **Piattaforme**

Aiutate il protagonista dell'ultimo film di animazione firmato Disney nelle sue spericolate avventure, tra salti, ghiande e monetine da raccogliere.

Driver

- Catalyst v6.1 per Windows XP/2000
- Catalyst v5.4 per Windows 95/ME
- ForceWare v81.98 per Windows XP/2000
- ForceWare v71.84 per Windows 95/98/ME

Utility

3D Analyze v2.36
Grazie a questo piccolo programma, potrete emulare i pixel shader anche su schede grafiche che non li supportano.

Adobe Acrobat Reader 7.0
NEL CD 3 Ultima versione dell'indispensabile programma per leggere i file PDF, formato in cui sono realizzate anche le copertine del gioco allegato questo mese a GMC.

ATI Tool 0.24
Destinato agli utenti più esperti, questo programma vi consentirà di modificare parametri in genere nascosti della vostra scheda ATI.

Avivo Video Converter
Se disponete di una scheda video ATI basata su GPU della serie X1x00 e avete bisogno di codificare dei file video, grazie a questa piccola utility potrete farlo usando la potenza di calcolo del vostro processore grafico.

Dr. TCP
Questa piccola utility vi permette di modificare alcuni parametri delle impostazioni TCP di Windows.

Fraps 2.7.2
Fraps vi mostra il numero di frame al secondo che vengono visualizzati durante le partite ai vostri giochi preferiti e vi consente anche di catturare immagini e video.

GMC Trucchi
NEL CD 3 Nella sezione Utility, ogni mese, troverete un elenco aggiornato di tutte le gabole dei vostri giochi preferiti.

IrfanView v3.95
Un visualizzatore di immagini pratico e veloce, che supporta praticamente tutti i formati.

Motherboard Monitor v5.08
Motherboard Monitor vi permette di tenere d'occhio una vasta gamma di parametri utili per valutare il corretto funzionamento della vostra scheda madre.

Object Dock v1.30
Per chi ama il look dei computer Apple, ecco una pratica barra animata grazie a cui lanciare con un clic le vostre applicazioni preferite.

Omega Driver v3.8.205 per 2000/XP
Versione alternativa (e non ufficiale) dei driver per schede ATI Radeon, basata sui Catalyst 5.9 sviluppati dalla stessa ATI.

Process Explorer 9.25
Se volete tenere sotto controllo tutto quello che succede sul vostro computer, questo programma vi aiuterà a monitorare i processi in esecuzione e a terminare quelli che ritenete inutili.

RivaTuner v.2.0 RC 15.8
Un programma semplice e comodo che vi permetterà di mettere le mani sulle configurazioni più nascoste della vostra scheda NVIDIA.

Smart FTP
Un client FTP comodo e semplice da usare.

SpeedFan v4.27
Tenete sempre d'occhio la velocità delle ventole del vostro PC e la temperatura di tutti i componenti critici.

StarForce Clean
Questo programma dovrebbe permettervi di risolvere i problemi creati dai giochi che utilizzano la protezione StarForce 3.

RegCleaner 2.6.5
Dare una pulita al registro di Windows, di tanto in tanto, è sicuramente una buona abitudine. Questo programma vi aiuta a farlo in maniera automatica, senza il rischio di cancellare qualcosa di importante.

SuperRam 5.1.23.2006
Grazie a questa comoda utility, potrete tenere d'occhio l'uso della RAM sul vostro sistema per liberare, eventualmente, la porzione di memoria allocata inutilmente.

Trillian v3.1
Per i fanatici di chat e messaggi istantanei, ecco un programma molto utile, che consente di collegarsi contemporaneamente a differenti account.

WinZip 10.0
NEL CD 3 Il classico e ormai tradizionale programma di compressione, grazie a cui potrete estrarre numerosi file che si trovano su CD e DVD.

Winamp 5.09
Ultima versione del popolare lettore di file audio. Oltre al programma vero e proprio, troverete anche un'ampia raccolta di plugin.

Add On

Mod per Half-Life 2

COMBINE DESTINY

I pericoli non finiscono mai in HL 2!

Qualcosa di strano sta succedendo tra le montagne. Una città ribelle, catturata grazie all'uso di Headcrabs e poi trasformata in una base Combine non risponde più agli appelli della Cittadella.

La situazione non sembra felice e mancano forze d'assalto sufficienti per un attacco massiccio. Ma qualcosa deve essere fatto. Il vostro team viene inviato a scoprire cosa sta accadendo e sarà vostro dovere rimanere in vita per raccontarlo. *Combine Destiny* è un Mod single player che vi propone una serie di missioni al di fuori della trama principale di *HL 2*, con nuove trappole e orrori da scoprire.



GIOCO COMPLETO

TRACKMANIA NATIONS ESWC



In vista dell'Electronic Sports World Cup, Nadeo ha deciso di distribuire gratuitamente questo nuovo add on "stand alone" della serie *TrackMania*, così da permettere a tutti di allenarsi per il grande evento.

Il gioco dà modo di competere sia da soli, sia in rete locale o su Internet.

I tracciati disponibili per la modalità Solo, un centinaio in tutto, sono ordinati per difficoltà crescente e vi aiuteranno a valutare e migliorare il vostro livello di preparazione. I circuiti più complessi saranno costellati di rampe, salti e ostacoli di ogni sorta, da superare nella maniera più spettacolare possibile senza perdere preziosi secondi.

Mod vari

RACCOLTA DI MOD PER *BALDUR'S GATE I & II*



Una ricca raccolta di Mod, che farà felici tutti gli appassionati della serie GdR sviluppata da BioWare e ambientata nelle lande dei Forgotten Realms di "Dungeons & Dragons". Per maggiori informazioni, vi consigliamo vivamente di dare un'occhiata a pagina 128 della rivista.

EDITOR V2 PER BATTLEFIELD 2

Se i Mod sono la vostra passione e conoscete a memoria tutte le mappe di *Battlefield 2*, è giunto il momento di liberare la vostra creatività. L'occasione per realizzare ambientazioni inedite per il vostro gioco preferito è data dalla pubblicazione della nuova versione dell'editor realizzato da DICE, ancor più semplice e intuitivo.

POLAR BASE

MAPPA PER SPLINTER CELL – CHAOS THEORY

Una nuova avventura attende l'agente Sam Fisher. Negli ultimi mesi è stata costruita una grande installazione in una sperduta località polare. L'alto livello di sicurezza fa pensare che qualcosa di poco pulito stia accadendo e l'eroe "invisibile" deve assolutamente scoprire di cosa si tratta.

MATERIALE AGGIUNTIVO PER PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

CD 3 Il materiale aggiuntivo per il gioco allegato questo mese a GMC è composto dal manuale in italiano, dalle copertine sia in formato CD, sia in formato DVD e dalla patch realizzata per risolvere alcuni fastidiosi problemi che si sono verificati con le schede video dotate di chip NVIDIA GeForce 6800.



BATTLEFIELD 2



POLAR BASE PER SPLINTER CELL – CHAOS THEORY

Patch

AGE OF EMPIRES III V1.04 (ITA)
Questa patch corregge un discreto numero di errori presenti nelle versioni precedenti del gioco. Sono stati risolti problemi riguardanti il sonoro, la ricerca di sfide online e molto altro ancora.

BROTHERS IN ARMS V1.11 (ITA)
Alcune interessanti migliorie sono state apportate a questo sparatutto tattico. Per esempio, è stato migliorato il supporto per i Mod e sono state anche aggiunte nuove opzioni audio.

FALCON 4.0 ALLIED FORCE 1.0.5
Una patch molto importante per gli appassionati di questo simulatore. L'aggiornamento tocca tutti gli aspetti del gioco, dai sistemi d'arma all'Intelligenza Artificiale; dalla documentazione all'aspetto grafico. Indispensabile per migliorare la vostra esperienza di volo.

KNIGHTS OF THE TEMPLE 2 PATCH V1.2.33
La nuova versione di *Knights of the Temple 2* non dovrebbe più essere soggetta a una fastidiosa serie di crash che affliggevano il gioco. Sono state apportate anche alcune correzioni che miglioreranno le vostre partite.

NHL EASTSIDE HOCKEY MANAGER 2005 V2.1.3
Interessante aggiornamento per la simulazione manageriale del mondo dell'Hockey su ghiaccio di Si Games.

QUAKE 4 V1.0.5.2
Ultimo aggiornamento disponibile al momento di andare in stampa per il capolavoro di id Software/Raven.

RFACTOR V1070
Molti i miglioramenti e le correzioni apportati al gioco da questo aggiornamento. Gli aspetti di *rFactor* che sono toccati dalla patch sono parecchi: si va dall'aspetto grafico alla giocabilità, senza dimenticare Intelligenza Artificiale, modalità multiplayer e veicoli.

SKI RACING 2006 V1
Primo aggiornamento per questa travolgente simulazione sciistica targata JoWooD.

STARCRAFT V1.13F
Questa nuova patch per lo strategico spaziale di Blizzard corregge alcuni errori che permettevano a giocatori scorretti di barare nel corso delle partite online.

STARCRAFT – BROOD WAR V1.13F
Di pari passo con il titolo originale, anche l'ottima espansione per questo gioco è stata aggiornata.

WARCRAFT III – THE FROZEN THRONE 1.20C (ITA)
Ultimo aggiornamento disponibile per *The Frozen Throne*, la famosa espansione di *Worcraft III*.

WORLD OF WARCRAFT 1.9.2
Tre patch da applicare in sequenza per aggiornare la vostra copia di *World of Worcraft* fino alla versione 1.9.2. L'ultima patch, in particolare, provvede a correggere un problema minore nel movimento dei personaggi del MMORPG di Blizzard.


AGE OF EMPIRES III

Shareware

LAST GALAXY HERO
NEL CD 3
A bordo di una cannoniera spaziale, difendete il pianeta da orde di nemici invasori. *Last Galaxy Hero* è un gioco semplice e immediato, in cui dovrete schivare i colpi lanciati dalle ondate di astronavi avversarie che si avvicinano minacciose alla vostra postazione. Alcuni nemici, una volta abbattuti, lasceranno cadere sul terreno di scontro preziosi bonus, che vi consentiranno di migliorare il vostro armamento e gli scudi del vostro tank.

MAD CARS
NEL CD 3
In un futuro cupo e violento, la principale competizione sportiva è una selvaggia corsa tra macchine armate con mine, mitragliatori e lancia missili. Per primeggiare, dovrete affrontare in sequenza le gare più dure, raccogliendo bonus e vincendo la posta in palio. I soldi saranno indispensabili per migliorare la vostra auto e riparare i danni subiti durante le competizioni.

TANKS EVOLUTION
NEL CD 3
Alla guida di un piccolo carro armato, difendete la vostra base dall'invasore. Mentre le forze aeree si danno battaglia nei cieli, paracadutando di tanto in tanto qualche bonus che potrebbe tornarvi utile, voi dovrete affrontare le truppe nemiche di terra che, distruggendo palazzi e costruzioni, si faranno strada fino alla vostra centrale operativa, rappresentata dal radar.

TURTLE ODYSSEY
NEL CD 3
Un brutto giorno, la povera tartaruga Ozzy si accorge che il suo guscio le è stato rubato. Forte di un indizio sul luogo di provenienza del malfattore, si mette rapidamente sulle sue tracce. Guiderete il simpatico anfibio nelle sue peripezie, raccogliendo preziose monete e gemme colorate, saltando da una piattaforma marina all'altra. Ricordate, però, che la tartaruga ha anche bisogno d'ossigeno, di tanto in tanto.

TREASURE OF PERSIA
Treasure of Persia è un divertente rompicapo dalla veste grafica orientaleggiante. Su una scacchiera sono disposti cubi di vari colori, anche su più strati. Lanciando altre pedine dal bordo del terreno di gioco, dovrete comporre dei gruppi di tre o più blocchi contigui. Ovviamente, sono previsti dei bonus se riuscirete a eliminare più pedine in sequenza.

Video

- PES 5 – Gol del Mese
- Prey
- GTR 2
- Driver: Parallel Lines
- Crysis
- TrackMania Nations



C'è chi usa la sabbia per costruire castelli sulla spiaggia e chi per creare videogiochi favolosi...

guida al **GIOCO COMPLETO**

PRINCE OF PERSIA: LE SABBIE DEL TEMPO

Come giocare

Per avviare *Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo* dopo averlo installato è necessario inserire il CD numero 2 o il DVD nel lettore del computer e cliccare due volte con il tasto sinistro del mouse sull'icona **Gioca Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo**, creata sul desktop. Nel caso in cui la funzione **Autorun** del suddetto lettore fosse attiva, in seguito all'inserimento del disco, verrà visualizzata automaticamente la finestra di gestione del gioco. Qui, oltre all'opzione **Esegui Prince of Persia**, sono presenti i collegamenti al file **Readme** e alla procedura di disinstallazione del prodotto. In alternativa, è possibile selezionare il collegamento **Prince of Persia Le Sabbie del Tempo**, presente nel menu **Start - Programmi - Ubisoft - Prince of Persia Le Sabbie del Tempo**.
Dopo la fase di caricamento, verrà presentato il menu principale del gioco, nel quale sarà necessario cliccare su **Crea Profilo** e selezionare, poi, quest'ultimo per dare il via a una nuova partita o per caricarne una salvata in precedenza.
Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo è un gioco in cui la prontezza e la precisione con i comandi fanno la differenza, e richiede di frequente l'esecuzione di mosse combinate mediante la pressione di più tasti. Per questo motivo, vi consigliamo di giocare utilizzando un gamepad dotato di almeno sei pulsanti e di due levette analogiche, e di configurarlo nel menu **Comandi** secondo le vostre preferenze.

DOPO aver dettato il ritmo dell'azione a base di piattaforme con due episodi bidimensionali firmati da Broderbund, pubblicati tra la fine degli Anni '80 e l'inizio dei '90, il Principe si è cimentato in una prima escursione nel mondo delle tre dimensioni con *Price of Persia 3D*, curato nel 1999 da Red Orb Entertainment. Tuttavia, per vedere il gioco nel suo reale splendore 3D, è stato necessario attendere l'esordio de *Le Sabbie del Tempo*, il titolo di Ubisoft che GMC è orgogliosa di "dare in pasto" propri lettori.

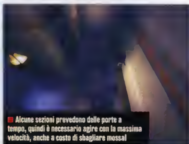
Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo è un prodotto di qualità indiscutibile, in cui l'azione esplorativa si combina alla perfezione con i combattimenti corpo a corpo. La vicenda narra le gesta di un valoroso nobile persiano, impegnato a bloccare la distruzione provocata dalle sabbie malefiche, sfruttandone a proprio vantaggio il grandioso potere. Per riuscire nell'impresa, il protagonista fa affidamento su un pugnale magico, nel quale sono racchiusi gli strumenti che i giocatori devono utilizzare per superare le incredibili insidie presenti nei livelli. Se desiderate comprendere appieno il potenziare di tale arma, vi rimandiamo alla sezione intitolata "Il Pugnale Magico", mentre in questa fase di presentazione del gioco preferiamo soffermarci su quello che è il vero marchio di fabbrica della serie.

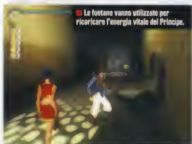
Stiamo ovviamente parlando dell'abilità acrobatica del Principe. In pratica, non esistono strutture architettoniche o enigmi che siano in grado di arrestare la sua vena esplorativa. Ogni baratro, piattaforma o muraglione può essere superato combinando corse lungo le pareti con salti e volteggi alla sbarra, in un fluire continuo di mosse ad alto tasso di spettacolarità. Questo, tuttavia, non deve spaventare i giocatori poco avvezzi ai titoli d'azione, dato che *Le Sobbie del Tempo* propone un andamento ben bilanciato, che consente di prendere confidenza con le diverse abilità del protagonista, prima di doverle sfruttare a fondo per dominare gli scenari e i nemici.

Parlando di questi ultimi, non si può che restare a bocca aperta di fronte alla loro capacità di evolversi nel corso del gioco, passando da semplici "burattini" in cui affondare la scimitarra, a veri e propri guerrieri, in grado di parare le stoccate del Principe e di bloccarne gli attacchi più articolati. Il giocatore si trova dunque costretto a sviluppare la propria tecnica di combattimento e a studiare sempre nuove strategie offensive.

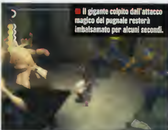
Nel complesso, *Le Sobbie del Tempo* si rivela un gioco completo sotto tutti i punti di vista. Non ultimo quello estetico, che propone una serie di paesaggi degni delle "Mille e una Notte", senza per questo diventare mai un ostacolo alla giocabilità. A questo punto, non ci rimane che lasciarvi al divertimento, ma non prima di avervi ricordato che, nei vostri momenti di difficoltà nel corso dell'avventura, potrete rivolgervi alla rubrica Botta & Risposta di GMC e al Forum di **www.gamesradar.it**.


Quando si cammina sul pavimento a trabocchetto è necessario mantenere un'andatura cauta per non far spuntare le lame.


Alcune sezioni prevedono delle porte a tempo, quindi è necessario agire con la massima velocità, anche a costo di sbagliare mossa!


Le fontane vanno utilizzate per ricaricare l'energia vitale del Principe.

Installazione e disinstallazione



Il gigante colpito dall'attacco magico del pugnale resterà imbalsamato per alcuni secondi.

Il processo di installazione di *Prince of Persio: Le Sobbie del Tempo* va iniziato inserendo il CD numero 1 o il DVD nel lettore del computer e attendendo che il programma di **Autorun** lanci l'apposita interfaccia.
Nel caso in cui la funzione **Autorun** fosse disattivata, sarà necessario esplorare il contenuto del disco e avviare manualmente l'installazione con un doppio clic sul file **Setup.exe**.
In seguito, è sufficiente accettare il **Contratto di licenza** e seguire le istruzioni per dare il via alla copia dei dati sull'hard disk. Nel caso della versione su CD, a metà circa del processo verrà richiesto di sostituire il disco 1 con il disco 2 e premere **Ok** per confermare l'operazione. Con la versione DVD il cambio di disco non sarà necessario.
Per disinstallare *Prince of Persio: Le Sobbie del Tempo* basta entrare nel menu **Start** di Windows, individuare il gruppo **Programmi - Ubisoft - Prince of Persia Le Sabbie del Tempo** e cliccare sul collegamento **Disinstalla Prince of Persia Le Sabbie del Tempo**.

Aggiornamento del gioco

Se si dovessero incontrare dei problemi relativi all'utilizzo di *Prince of Persio: Le Sobbie del Tempo* con una scheda video dotata di **chip NVIDIA GeForce 6800**, è consigliabile ricorrere alla patch ufficiale presente nella sezione **Mod - Materiale aggiuntivo per Prince of Persia** del CD demo numero 3 e del DVD (cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Prince of Persia\Patch per schede video NVIDIA**). L'aggiornamento consiste in un nuovo file eseguibile **PrinceofPersia.exe**, da sostituire con quello creato sull'hard disk dalla procedura di installazione del gioco - sarà sufficiente decomprimere il file **PrinceofPersia.zip** e copiarlo nella directory principale di *Prince of Persio*. In ogni caso, per la versione su DVD di *Le Sobbie del Tempo*, l'applicazione della patch non è necessaria, dato che il file eseguibile è già aggiornato.

Configurazione del gioco

Per ottenere prestazioni di gioco ottimali in termini di fluidità, è necessario regolare le impostazioni grafiche, accedendo al menu **Video**, presente nella sezione delle **Opzioni**. Qui, oltre a modificare la risoluzione, avrete l'opportunità di stabilire i parametri relativi agli effetti speciali, alla nebbia, all'acqua e all'ombra. Nel sotto-menu **Avanzate**, potrete regolare i **Filtri**, il **V-Sync** e la **Qualità delle Texture**.
Il consiglio è quello di procedere per tentativi, in modo da individuare il migliore rapporto tra la qualità della grafica e la fluidità dell'azione di gioco.



Quando ci si trova circondati, bisogna rifilare a ciascun nemico un colpo, senza concentrare tutta la propria furia su uno solo.

Requisiti di sistema

Prince of Persio: Le Sobbie del Tempo supporta i sistemi operativi Windows 98 Second Edition, Millenium Edition, 2000 e XP. La configurazione minima per giocare correttamente corrisponde a un processore Pentium III (o equivalente) a 800 MHz, equipaggiato con 256 MB di RAM, una scheda 3D con 64 MB di memoria e supporto pixel shader (per esempio, la GeForce 4 MX è esclusa), e una scheda audio compatibile DirectX 8.0. È necessario, inoltre, disporre di un drive CD-ROM 16x, nel caso abbiate acquistato l'edizione CD di GMC, o di un lettore DVD-ROM e di una quantità di spazio su disco non inferiore a 1,5 GB. La configurazione che garantisce risultati ottimali comprende, invece, un processore Pentium4 a 1,4 GHz con 512 MB di RAM e, ancora, una scheda 3D con 64 MB di memoria e supporto pixel shader. Inoltre, per sfruttare al massimo le abilità del Principe, è vivamente consigliato ricorrere a una periferica di gioco (gamepad), dotata di almeno sei pulsanti e di due levette analogiche.

Manuale e copertine

Nella sezione **Mod - Materiale aggiuntivo per Prince of Persia** del CD demo 3 e del DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC, sono presenti le copertine in formato CD e DVD del gioco, nonché il manuale (**Manuale in Italiano.pdf**, nella cartella cartella **Dati\Mod\Materiale aggiuntivo per Prince of Persia\Manuale in Italiano**) in formato PDF per Acrobat Reader.

In italiano

Prince of Persio: Le Sobbie del Tempo è tradotto in italiano sia per quanto concerne i menu, sia per quanto riguarda i dialoghi.

Problemi con i CD o il DVD?

Per qualsiasi problema di installazione o compatibilità non trattato in questa guida, fate riferimento al Forum del nostro sito, **http://forum.gamesradar.it**, per la precisione al canale Games Contact, dove troverete una sezione dedicata al gioco completo, intitolata **GMC - Gioco Completo Allegato**. Nel caso in cui i CD o il DVD di *Prince of Persio: Le Sobbie del Tempo* non siano leggibili, inviate una mail a **cd_gmc@futureitaly.it**.

Gli attori principali

Loschi intrighi di potere hanno minato la vita pacifica del regno. Scoprite di chi è la colpa e chi avrà il compito di rimettere ogni granello di sabbia al suo posto.

Principe
Il figlio di Shahraman, re di Persia, è un grande acrobata, oltre che uno spadaccino di indiscutibile talento. Purtroppo, è anche un ragazzo desideroso di onore e gloria. Diciamo "purtroppo", visto che è proprio la sua indole guerriera la causa che ha scatenato le forze malvagie contro il regno del padre.

Visir
Chiamarlo traditore è ancora poco! Il Visir ha preso in giro il suo Maharajah e ha convinto il Principe ad attaccare con le Sabbie del Tempo un regno indifeso. Il tutto, con il preciso intento di impossessarsi del pugnale magico, per portare a compimento i suoi tremendi piani di potere.

Farah
La figlia del Maharajah sconfitto odia il Principe e ne ha tutte le ragioni, visto quello che il nobile guerriero ha combinato nel suo regno pacifico. Tuttavia, il giovane è in possesso del Pugnale del Tempo, ovvero dell'unica arma in grado di porre fine agli orrori da lui stesso scatenati...

I salvataggi

Dopo le fasi di esplorazione e i combattimenti più impegnativi, il Principe si troverà al cospetto di meravigliosi vortici di sabbia. Questi fungono da punti di salvataggio per la partita in corso e possono, inoltre, essere utilizzati per osservare le visioni che suggeriscono come superare le successive fasi del gioco.

I tasti del Principe

Prince of Persia: Le Sabbie del Tempo è un gioco basato sull'azione esplorativa e sui combattimenti. In entrambe le situazioni è molto importante conoscere la funzione di ogni comando, perché solo in questo modo si riescono a superare i passaggi più complessi e a sconfiggere i nemici più agguerriti. La padronanza dei movimenti del Principe e il corretto utilizzo dei poteri speciali nascosti nel suo pugnale sono due requisiti essenziali, se si desidera venire a capo dell'avventura.

W	Per muoversi in avanti
S	Per muoversi indietro
D	Per muoversi a destra
A	Per muoversi a sinistra
Maiuscolo sinistro	Per camminare lentamente
Barra spaziatrice	Per saltare
Tasto sinistro del mouse	Per attaccare con la spada
Tasto destro del mouse	Attacco speciale
E (o tasto centrale del mouse)	Per utilizzare il pugnale
R	Per riavvolgere il tempo
R + Tasto destro del mouse	Avanzamento veloce
C	Per annullare
F	Visuale in soggettiva
Q	Visuale panoramica
ESC	Per accedere al menu di gioco

Il Pugnale Magico

Le Sabbie del Tempo sono una minaccia dell'altro mondo e, in quanto tali, necessitano di un'arma molto speciale per essere controllate. Ovviamente, lo strumento in questione si trova nelle mani del Principe, che nel corso della vicenda dovrà impegnarsi a scoprirne lo sconcertante potenziale magico. Voi, invece, potete farvi subito un'idea delle forze in vostro possesso consultando il seguente elenco. Ricordate che, per funzionare, il pugnale deve essere caricato con le Sabbie del Tempo, tenendo premuto il tasto **E** in prossimità dei nemici uccisi e delle apposite nuvole magiche.

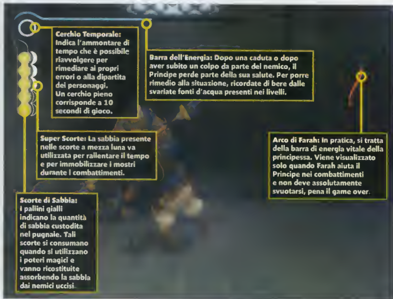
Riavvolgimento del tempo: Avete fatto cilecca con un balzo? Non c'è problema, premete **R** e il tempo verrà riavvolto per permettervi di porre rimedio al vostro errore.
Rallentamento del tempo: Si tratta di un potere molto utile nei combattimenti, in quanto rende i nemici più lenti e consente di calcolare con precisione gli affondi.
Immobilizzazione: Se rallentare un nemico non vi basta, potete provare a bloccarlo per alcuni secondi e portare a termine senza problemi la sua eliminazione.
Immobilizzazione totale: Una magia ancora più potente! Il tempo viene bloccato per il mondo intero, consentendovi di ridurre in sabbia tutti gli avversari che si trovano nei dintorni.
Potere del Fato: Un'abilità che si rivela molto utile quando bisogna superare ostacoli complessi. Si tratta di una visione che suggerisce al principe le mosse da effettuare.

Per aumentare le scorte di sabbia del pugnale è necessario infilarne la lama nelle sorgenti di sabbia magica.

Grazie al potere del pugnale, è consentito porre rimedio ai salti eseguiti nella direzione sbagliata.

L'interfaccia di controllo

Le Sobbie del Tempo non presenta un'interfaccia complessa, ma è comunque importante conoscere le informazioni presenti sullo schermo, se si desidera sfruttare al massimo le abilità del Principe.



Il decalogo dei principi

1. Ricorrere alle due visuali alternative, soggettiva e panoramica, per esplorare l'ambiente in cerca di passaggi.
2. Studiare con attenzione le inquadrature che spiegano la conformazione delle aree a cui si è guadagnato l'accesso, perché forniscono indizi importanti sugli itinerari da seguire per superarle.
3. Quando si rimane bloccati, bisogna avere il coraggio di azzardare delle mosse rischiose, ma non prima di aver controllato la scorta di sabbia indispensabile per l'eventuale riavvolgimento del tempo.
4. Ricorrere alla visione (Potere del Fato) in prossimità delle colonne di sabbia, per ottenere indizi sulle azioni da compiere e proseguire nell'avventura.
5. Esplorare con cura gli scenari alla ricerca degli accessi che conducono alle fontane magiche, da cui bere per aumentare la propria energia vitale e non arrivare quindi impreparati alle fasi più impegnative dell'avventura.
6. Ricordarsi che il rallentamento del tempo può essere utile anche per superare le trappole mortali e non solo per disfarsi dei nemici.
7. Sfruttare la propria capacità di colpire in ogni direzione, anche all'indietro, avendo cura di indirizzare le stoccate contro i nemici più insidiosi.
8. Essere creativi negli affondi di spada. Il duello canonico funziona con i nemici più deboli, mentre per quelli astuti è necessario eseguire acrobazie, quali volteggi e rimbalzi contro le pareti.
9. Immobilizzare i nemici con il potere magico del pugnale solo quando è strettamente necessario, per evitare di disperdere le sabbie in essi contenute.
10. Non lasciarsi prendere dalla foga durante i combattimenti e studiare la tecnica migliore per sconfiggere il male. Quando si è circondati, ricorrere senza paura alla parata.

Due salti nel passato

Per scoprire com'era il *Price of Persio* di una volta, iniziate una nuova partita e, quando siete sul balcone, eseguite la seguente procedura. Tenendo premuto il tasto **X**, digitate **Barra Spaziatrice, tasto sinistro del mouse, E, C, E, Barra Spaziatrice, tasto sinistro del mouse** e ancora **C**. In questo modo, sbloccherete un livello del primo *Price of Persio*, rivisitato in grafica tridimensionale.

Attacchi acrobatici

Nelle fasi iniziali di *Le Sobbie del Tempo*, non è necessario disporre di una tecnica di combattimento esemplare per disfarsi dei nemici. Basta indirizzare gli affondi con i pulsati W/A/S/D (o con quelli eventualmente personalizzati nel menu **Comandi**) e colpire contemporaneamente con il tasto sinistro del mouse. Tuttavia, il discorso si evolve in maniera radicale nel corso della vicenda, quando ci si trova a combattere contro creature più astute. In tali circostanze, bisogna ricorrere a tecniche di lotta più complesse.

Attacco in salto



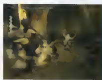
Avvicinatevi al nemico con i tasti direzionali e premete il pulsante del salto (**Barra Spaziatrice** nella configurazione predefinita), per eseguire un volteggio sopra la sua testa. All'inizio della fase di ricaduta, attaccate con la spada per colpire il manigoldo alle spalle.

Attacco di rimbalzo



Alcune creature di sabbia sono capaci di parare l'attacco in salto, quindi per sconfiggerle è necessario cambiare tecnica e passare al rimbalzo sulla parete. Si tratta di una mossa molto semplice da eseguire ed è caratterizzata dal vantaggio di colpire nemici che si trovano a parecchi passi di distanza dal Principe. Perché riesca correttamente, è necessario avvicinarsi a un muro e puntargli contro il tasto direzionale, prima di premere insieme i pulsanti del salto e dell'attacco.

Parata e stoccata



È la mossa più efficace del gioco, ma richiede parecchio tempismo per essere eseguita con successo. Bisogna assumere la posizione difensiva, ovvero alzare la guardia mediante il tasto destro del mouse e attendere che il nemico sferri il suo fendente. Poi, è necessario cogliere l'istante immediatamente successivo, per rispondere con la propria lama (tasto sinistro del mouse) e disfarsi dell'assalitore con un colpo a sorpresa. Come le due tecniche precedenti, anche il contrattacco non è efficace contro tutti gli avversari e può essere effettuato utilizzando il pugnale (tasto **E**) per bloccare l'assalitore.

SCOOP
prima occhiata

RUSH FOR BERLIN

L'era dei *Panzers* sta per finire, mentre russi e alleati occidentali convergono su Berlino per porre fine alla Seconda Guerra Mondiale.

SVILUPPATORE Stormregion **GENERE** Strategia in tempo reale
CASA Koch Media **INTERNET** www.stormregion.com

IN CAMPAGNA!

Il gioco conterrà quattro campagne formate da scenari collegati. Le battaglie nella campagna Russa e in quella Alleata sono basate sugli scontri realmente avvenuti durante fase di liberazione dell'Europa; gli eventi della campagna Tedesca si basano sul presupposto fittizio che Hitler sia morto, e che la Wehrmacht stia cercando di rendere la conquista della Germania un osso davvero duro, così da ottenere una "pace onorevole" (Stormregion ha consciamente deciso di non permettere, nel gioco, una vittoria tedesca della guerra). Inoltre, potremo partecipare a una campagna-bonus centrata sulle azioni partigiane della resistenza francese.

RUSH FOR BERLIN TRAVOLGERÀ LA CONCORRENZA PERCHÉ:

- Userà un sistema innovativo di abilità per le truppe.
- I teatri di battaglia sono splendidamente ricostruiti.
- Mantiene la giocabilità della serie *Codename: Panzers*.
- L'idea di "tempo come risorsa" è molto interessante.

LA Seconda Guerra Mondiale su PC sta conoscendo un periodo di "revival" che pare non avere fine.

Mentre gli sparatutto in prima persona ambientati durante il grande conflitto, ormai, non si contano più, anche gli RTS stanno godendo il loro momento di gloria. *Rush for Berlin*, sviluppato dai creatori di *Codename: Panzers*, sembra intenzionato a introdurre nel genere molte idee interessanti.

Siamo nella fase finale della guerra e le armate russe e degli alleati occidentali stanno convergendo sulla Germania da due fronti. Al comando di un piccolo gruppo di uomini e veicoli, sarà nostro compito affrontare una serie di missioni collegate, che ci porteranno fino al cuore del Reich, e alla battaglia finale per Berlino.

Chi ha giocato la serie *Panzers* ritroverà in *RfB* l'ottima grafica 3D, l'interfaccia intuitiva e un gran numero di opzioni su come utilizzare i mezzi e i soldati al proprio comando. Ora, però, potremo usufruire anche delle "abilità" speciali che caratterizzano alcune unità – come gli ufficiali. Esse si dividono in "passive" e "attive". Le prime sono costantemente in funzione e si traducono, per esempio, in un bonus al combattimento per tutti gli alleati che si trovano entro un certo raggio; le seconde, invece, sono impiegabili quando necessario, ma richiedono un periodo di "ricarica" prima di tornare disponibili.

"IL TEMPO SARÀ LA RISORSA PIÙ IMPORTANTE"

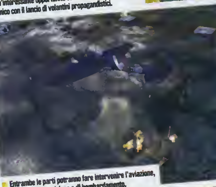
Un buon esempio di queste ultime è la micidiale possibilità di infondere a un carro la facoltà di distruggere qualsiasi nemico con un singolo colpo. Le unità con abilità speciali guadagnano esperienza di scenario in scenario e, se sopravvivono, hanno modo di apprenderne di nuove.

Altrettanto interessante è il concetto di "tempo come risorsa". In sintesi, più rapidamente vinceremo uno scenario, più tempo avremo per affrontare quello successivo. La cosa influenzerà anche l'eventuale presenza di rinforzi nemici (questo, nel caso di una vittoria rapida, simula il fatto che l'avversario non ha avuto tempo per rinforzarsi in previsione della nuova battaglia) e la possibilità di costruire rinforzi. Al contrario di *Codename: Panzers – Phase One* e *Two*, infatti, vi saranno sul campo di gioco strutture in grado di produrre unità in modo assolutamente gratuito, ma ciò richiederà tempo: aspettare di avere raccolto intorno a noi una grande armata potrà dunque farci "perdere il treno" e ottenere una vittoria tanto facile quanto quella di Pirro, a causa del ritardo accumulato.

Da quanto abbiamo visto a Budapest, negli studi di Stormregion, *Rush for Berlin* promette di mantenere integro il mix tra giocabilità e verosimiglianza che ha decretato il successo dei primi due titoli. Quanto ci riuscirà lo scopriremo solo dopo l'inizio dell'offensiva, prevista sugli scaffali tra qualche mese. GIOCHI COMPUTER



Un'interessante opportunità consisterà nel demoralizzare il nemico con il lancio di volantini propagandistici.



Entrambe le parti potranno fare intervenire l'aviazione, in missioni di ricognizione o di bombardamento.



I tedeschi schiereranno molte armi sperimentali come il "Maus" – un gigantesco carro dalla corazza frontale pressoché invulnerabile.



Una delle missioni, ambientata durante la liberazione di Parigi, sfoggia una delle mappe più belle che abbiamo mai visto.

DATA DI USCITA
PRIMAVERA 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Stormregion
- **Provenienza:** Ungheria
- **Nati nel:** 2000
- **Storia:** Uno dei principali studi di sviluppo dell'Est europeo, i ragazzi di Stormregion sono divenuti famosi nel 2001 con *S.W.I.N.E.*, un RTS poco convenzionale che raccontava di una guerra scoppiata tra... maiali e conigli (il gioco completo è stato inserito nel DVD di GMC di febbraio 2006). Tale esperienza bellica è stata successivamente utile nella realizzazione dei primi due titoli della serie *Codename: Panzers*, RTS ambientati durante la Seconda Guerra Mondiale che hanno avuto successo grazie a una giocabilità immediata unita a una notevole dose di realismo. Attualmente, oltre a *Rush for Berlin*, Stormregion sta lavorando al terzo capitolo di *Codename: Panzers*, anche se per il momento non se ne hanno ulteriori notizie.
- **Li conosciamo per:** *S.W.I.N.E.*, *Codename: Panzers – Phase One*, *Codename: Panzers – Phase Two*.

ATTENDERE PREGO!

Rush for Berlin dovrebbe essere pronto per la primavera del 2006.

SCOOP
prima occhiata

FLATOUT 2

La fisica e i giochi di guida – capitolo secondo.

SVILUPPATORE Bugbear **GENERE** Gioco di guida
CASA Empire **INTERNET** www.bugbear.fi/flatout2

UN BLOG PER GLI SVILUPPATORI

Sul sito ufficiale di *FlotOut 2* non manca un link al blog dei programmatori, costantemente aggiornato sugli ultimi progressi del gioco. Se desiderate addentrarvi nelle cronache degli sviluppatori, a patto di conoscere la lingua inglese, **www. bugbear.fi/flatout2/blog/index.php** è il sito da tenere d'occhio. Volendo, sarete liberi di lasciare anche qualche commento, sperando che i ragazzi di Bugbear ne tengano conto.

FLATOUT 2 SFONDERÀ OGNI RECINZIONE PERCHÉ:

- La fisica è stata ritoccata per renderlo più giocabile.
- Sono stati raddoppiati i minigiochi.
- Il nuovo design dei tracciati lo rende più vario.
- Saranno disponibili varie tipologie di vetture.

LE promesse fatte dai programmatori di *FlatOut* non erano state completamente mantenute. Pur dimostrandosi un titolo piuttosto divertente e originale, era ben lontano dalla pretenziosa definizione di "*Half-Life 2* su quattro ruote".

L'esaltazione iniziale, nell'accostarsi all'opera di Bugbear, tendeva a sfumare quando ci si rendeva conto della facilità con cui la vettura si distruggeva, perdendo efficienza, e dell'imprevedibilità delle corse, spesso perse per un bidone rotolato proprio in mezzo all'ultima curva. La splendida fisica che animava il gioco era la responsabile della maggior parte dei problemi: troppo realistica per evitare la frustrazione di un incidente inaspettato, troppo poco per inserire di diritto *FlatOut* fra le simulazioni più credibili. Le sezioni maggiormente intriganti erano quelle dei minigiochi, piuttosto che le gare vere e proprie.

Con *FlatOut 2*, i programmatori vogliono dimostrare di aver capito la lezione. Hanno deciso di non rimaneggiare troppo il motore grafico e di mettersi al lavoro sulla giocabilità. Se, nel primo capitolo, si cercava per quanto possibile di evitare gli impatti con recinzioni e barriere, "colpevoli" di rallentamenti eccessivi e uscite fuori strada, ora la distruzione dell'ambiente circostante sarà invogliata. Si sfonderanno senza colpo

"FLATOUT 2 NON PUNTA A STRAVOLGERE IL SUO PREDECESSORE, MA A PERFEZIONARLO"

ferire le protezioni laterali, guadagnando di conseguenza cariche per il Nitro, che spingerà l'auto a velocità folli per qualche istante. I circuiti sono stati studiati al fine di sfruttare al massimo tali "iniezioni di turbo", grazie alle numerose sezioni rettilinee e alla larghezza dei tracciati, che consentono di premere il pedale del gas al massimo senza schiantarsi alla prima curva.

Interessante anche la gestione dell'Intelligenza Artificiale, che è stata ritoccata a fondo. Agli avversari sarà permesso di avvantaggiarsi del turbo e ciò li istigherà a entrare in competizione anche fra loro (non solo con il giocatore), aumentando le possibilità di errore del computer.

FlatOut 2 non punta a stravolgere il suo predecessore, ma a perfezionarlo correggendo alcune sbavature - e a renderlo più vario con nuovi tipi di vetture, ambientazioni e specialità olimpioniche inedite. Ancora non sappiamo quali nuovi "sport" si affiancheranno al salto in alto, a quello in lungo, al bowling e così via, ma il fatto che il numero delle "discipline" sia raddoppiato è un dato incoraggiante, così come la modalità Party Games, tuttora avvolta nella nebbia, ma che promette divertenti sfide a più giocatori.

GIOCHI COMPUTER

Il sistema di illuminazione rende ancora più spettacolari gli scontri, anche se in certe situazioni sembra di correre attraverso dei paesaggi onirici.

Il motore fisico è rimasto quello già utilizzato per *FlatOut*, ma sono stati ritoccati i parametri relativi a ogni oggetto.

Anche in *FlatOut 2* il Nitro si ricarica devastando gli oggetti che vi si parano davanti.

La I.A. avversarie lotteranno anche fra di loro, non solo contro il giocatore.

DATA DI USCITA
ESTATE 2006

PROFESSIONE SVILUPPATORI

- **Nome:** Bugbear
- **Provenienza:** Finlandia
- **Nati nel:** 2000
- **Storia:** Fondato nel 2000, il team Bugbear è composto da un gruppo di finlandesi che può contare su una forza lavoro di 40 talenti. Questi sviluppatori si sono distinti per i loro ottimi giochi di guida, dimostratisi particolarmente divertenti e sempre all'avanguardia per quanto riguarda il comparto tecnico. I Bugbear sono un gruppo a tutto campo, che non si limita al PC, ma sviluppa anche per console e sistemi portatili, N-Gage compreso.
- **Li conosciamo per:** *Rally Trophy, FlatOut.*

ATTENDERE PREGO!
Per devastare dei nuovi circuiti, bisognerà attendere l'estate.



Tra enigmi, motori che rombano e samurai che brandiscono spade, a GMC non passa giorno senza che le scrivanie vengano ricoperte da immagini e informazioni esclusive. Il nostro lavoro è organizzarle in modo che voi possiate leggerle. Il vostro compito è di non trascurarne nemmeno una riga!

GMC NEWS

Notizie e anticipazioni dall'universo dei videogiochi

Avventura/azione

IL CODICE DA VINCI

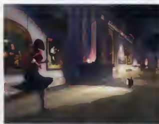
Tutto ha inizio con un omicidio nel museo del Louvre…

GALLERY



L'azione stealth rappresenterà uno degli aspetti più importanti del sistema di gioco.

È probabile che la meticolosa esplorazione degli ambienti risulterà decisiva per la soluzione degli enigmi.





Il Codice Da Vinci offrirà l'opportunità di esplorare scenari non presenti o appena accennati nell'omonima pellicola.

IL gioco di azione e avventura tratto dal bestseller di Dan Brown "Il Codice Da Vinci" sarà nei negozi in contemporanea con l'uscita dell'omonimo film, atteso nelle sale a maggio.

Stando a quanto affermato dagli sviluppatori, il titolo è stato realizzato con il preciso obiettivo di arricchire una trama di grande spessore narrativo con una serie di soluzioni ad alto tasso di interattività, che vanno dall'intrusione stealth, al combattimento, senza trascurare elementi essenziali quali l'esplorazione degli scenari e gli enigmi.

Come spesso accade con le trasposizioni ludiche di pellicole e romanzi, il gioco non resterà vincolato alle ambientazioni delle sue fonti di ispirazione e si concederà delle licenze in scenari creati appositamente per sottolineare la sua impronta "action".

Tale approccio, oltre a essere volto ad arricchire la giocabilità de *Il Codice Do Vinci*, ha anche l'intento di rendere appassionante l'avventura per chi non sa nulla del libro o del film. Il protagonista della vicenda resterà comunque Robert Langdon, il quale andrà utilizzato in combinazione con l'altro personaggio, Sophie Neveu, con il preciso impegno di sfruttare al meglio le caratteristiche specifiche dei singoli. Nel corso dell'esplorazione, infatti, alcuni passaggi saranno destinati ad accogliere solo le dimensioni minute della ragazza, mentre certi enigmi richiederanno la forza dello studioso.

"Il gioco non resterà vincolato alle ambientazioni delle sue fonti di ispirazione"

A tal proposito, è interessante notare che il gioco non sarà basato su una struttura lineare e dovrebbe quindi consentire di portare a termine le diverse azioni con una certa libertà. Pur restando vincolato al sistema di controllo imposto dalla politica multiformato (quindi dal ricorso al gamepad nelle versioni console), nella sua edizione PC *Il Codice Do Vinci* si appoggerà anche sulla combinazione mouse e tastiera propria del punta e clicca. Una soluzione che, nello specifico, verrà delegata alla gestione delle mosse necessarie a risolvere i rompicapi.



Data di uscita: Maggio
Internet: www.2kgames.com

Azione/GdR

AGE OF PIRATES: CARIBBEAN TALES

Dalla Russia con amore, ma senza agenti segreti.

Dopo aver esordito sul mercato russo con etichetta 1C, *Age of Pirates: Caribbean Tales* è stato preso in consegna dall'editore olandese Playlogic Entertainment, per essere sottoposto a una sostanziosa ottimizzazione.

Il gioco, sviluppato da Akella, prevede due personaggi principali, impegnati a reperire una ciurma che consenta loro di solcare i mari a bordo di 16 differenti velieri e di viaggiare alla scoperta di un ricco arcipelago, composto da una quindicina di isole.

Per quanto concerne la riedizione sui territori occidentali, bisogna innanzitutto sottolineare la presenza della traduzione in italiano, indispensabile per consentire al nostro pubblico di apprezzare le meccaniche di gioco in cui confluiscono elementi d'azione e di GdR. I miglioramenti riguarderanno, inoltre, il bilanciamento della difficoltà e l'innesto di nuove combo per i duelli corpo a corpo. Non mancheranno, poi, ritocchi al sistema che gestisce il morale delle truppe e la capacità dei velieri nemici di tagliare la corda, quando le battaglie volgeranno nettamente a loro sfavore.

In *Age of Pirates* bisogna creare nuove colonie e instaurare rapporti commerciali con i porti presenti sulle isole.

Data di uscita: Primavera
Internet: www.playlogicinternational.com

Giochi di guida

FORD STREETRACING & GTI RACING

I colossi dell'industria automobilistica si sfidano anche sul PC.

Il fatto che la serie di giochi di guida patrocinata da Ford abbia superato il milione di copie vendute a livello mondiale, ci impone di dare un'occhiata al suo nuovo episodio, tanto più che *StreetRacing* presenta una novità alquanto interessante in termini di giocabilità.

Durante le competizioni, che saranno ambientate lungo le strade di Los Angeles, i giocatori avranno modo di gestire contemporaneamente tre vetture della propria scuderia, impartendo ordini ai piloti, in modo da guadagnare posizioni in classifica. Sul piano dei contenuti, il titolo si segnala per la presenza di 18 vetture, tutte ovviamente marchiate Ford.

L'approccio monomarca è anche alla base di *GTI Racing*, un gioco di guida che ha nelle vetture Volkswagen le uniche protagoniste. Si tratta di un titolo prettamente arcade, articolato su una sessantina di tracciati disseminati tra Germania, Francia e Stati Uniti.

In *Ford StreetRacing* sono presenti vetture che vanno dal 1968, come la Mustang GT, al 2007, con l'avveniristica Shelby GT 500.

Data di uscita: Febbraio (*Ford StreetRacing*); Aprile (*GTI Racing*)
Internet: www.razorworks.com; www.gtiracingthegame.com

USCIRÀ

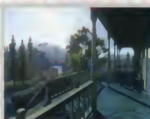
QUANDO SARÀ PRONTO

Ecco i migliori giochi in via di sviluppo, ma quando li vedremo?

Legenda: Nuova Entrata ● (verde) è abbastanza probabile ● (giallo) Ma ne siamo proprio certi? ● (rosso) Non ci scommetteremmo

TITOLO	CASA	DATA DI USCITA	
Age of Conan – Hyborian Adventures	Funcom	2006	● (verde)
Alan Wake	N.D.	Ottobre	● (giallo)
Armed Assault	Bohemian Int.	Maggio	● (giallo)
Auto Assault	NC Soft	Primavera	● (giallo)
Bioshock	2K Games	2007	● (rosso)
Company of Heroes	THQ	Giugno	● (giallo)
Crysis	EA	Natale	● (giallo)
Dark Messiah (of) Might & Magic	Ubisoft	Dicembre	● (giallo)
Devil May Cry 3: Dante's Awakening	Ubisoft	2006	● (verde)
Drake	Vivendi	2006	● (giallo)
Duke Nukem Forever	2K Games	2006	● (rosso)
Dungeons & Dragons Online	Atari	Primavera	● (verde)
El Matador	Cenega	Agosto	● (verde)
Enemy Territory: Quake Wars	Activision	Autunno	● (giallo)
Evolution GT	Black Bean	Primavera	● (verde)
Faces of War	Ubisoft	Aprile	● (verde)
FlatOut 2	Empire	Estate	● (giallo)
Flight Simulator X	Microsoft	Natale	● (giallo)
Ghost Recon: Advanced Warfighter	Ubisoft	Aprile	● (verde)
Gothic III	JoWooD	Novembre	● (giallo)
Half-Life 2 Aftermath	Valve	Aprile	● (verde)
Hellgate London	Namco	Maggio	● (verde)
Heroes of Might & Magic V	Ubisoft	Aprile	● (verde)
Hitman: Blood Money	Eidos	2006	● (verde)
Legion II	Slitherine Software	Metà 2006	● (rosso)
Medal of Honor: Airborne	EA	Dicembre	● (giallo)
Medieval 2: Total War	Sega	Fine 2006	● (giallo)
Neverwinter Nights 2	Atari	2006	● (giallo)
Onimusha 3: Demon Siege	Ubisoft	Primavera	● (verde)
Operation Flashpoint 2	Bohemian Int.	2006	● (rosso)
Prey	2K Games	Estate	● (verde)
Resident Evil 4	Ubisoft	2006	● (verde)
Rush for Berlin	Koch Media	Primavera	● (verde)
Savage 2: A Tortured Soul	S2 Games	Estate	● (giallo)
Scarface: the world is yours	Vivendi	2006	● (verde)
Scudetto 2006	Eidos	Primavera	● (verde)
Sensible Soccer	Codemasters	Primavera	● (verde)
SiN Episodes	Valve	2006	● (giallo)
Snow	Take Two	2006	● (giallo)
SpellForce II	Deep Silver	Primavera	● (verde)
Splinter Cell: Double Agent	Ubisoft	Autunno	● (giallo)
Spore	EA	Maggio	● (giallo)
S.T.A.L.K.E.R. Shadow of Chernobyl	THQ	2006	● (rosso)
Supreme Commander	THQ	Maggio	● (giallo)
Tabula Rasa	NC Soft	Ottobre	● (giallo)
The Elder Scrolls IV: Oblivion	Bethesda	Aprile	● (giallo)
The Witcher	CD Projekt	N.D.	● (rosso)
TimeShift	Atari	Giugno	● (giallo)
Tomb Raider: Legend	Eidos	Giugno	● (verde)
Unreal Tournament 2007	Midway	Ottobre	● (verde)
WoW The Burning Crusade	Vivendi	Ottobre	● (verde)

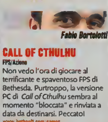
GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
I PIÙ ATTESI dai videogiocatori



Elisa Leanza

ALAN WAKE
Avventura/Azione

Passione per l'horror, una piccola tendenza alla meteoropatia qualche rotella fuori posto: io e Alan sembriamo avere qualcosa in comune. Incubi a parte, speriamo!
www.alanwake.com



Fabio Bortolotti

CALL OF CTHULHU
FPS/Azione

Non vedo l'ora di giocare al terrificante e spaventoso FPS di Bethesda. Purtroppo, la versione PC di *Call of Cthulhu* sembra al momento "bloccata" e rinviata a data da destinarsi. Peccato!
www.bethsoft.com/games



Raffaello Rusconi

GTR 2
Simulatore di guida

Sarà il nuovo punto di riferimento per tutti gli appassionati di simulazione di guida. Non vedo l'ora di poter sfidare Alberto "Pape" Falchi per la Pole Position sul circuito di Imola.
www.simbin.se



Paolo Dente

SPORE
Strategia/Gestionale

Dal papà dei giochi gestionali, la realizzazione definitiva: la gestione di un intero universo a partire da un organismo unicellulare, per arrivare alla conquista delle stelle.
http://spore.ea.com



???

I PIÙ ATTESI DAI LETTORI

Volete farci sapere per quale titolo state contando i minuti? Scrivete una e-mail firmata all'indirizzo riportato qui sotto e indicateci il gioco, con una breve descrizione del perché lo state aspettando. Ogni mese pubblicheremo uno dei vostri pareri.
gmcattesi@futureitaly.it

MMORPG
STARGATE WORLDS

Svanito uno Stargate, se ne fa un altro…

L'accordo raggiunto tra Cheyenne Mountain e MGM Interactive è destinato alla realizzazione di un nuovo MMORPG tratto dalla serie televisiva "Stargate".

Il fatto che l'annuncio del gioco coincida con la cancellazione del progetto *Stargate SG-1* di Perception (dovuto al fallimento dell'azienda di sviluppo) rappresenta un'ottima notizia per gli appassionati, che avranno quindi un'opzione alternativa per portare i propri militari e scienziati a spasso per la galassia.

In *Stargate Worlds* sarà presente un sistema di combattimento complesso, che consentirà ai giocatori di costituire dei gruppi d'assalto e di gestirli mediante un'apposita interfaccia di comando. Data la totale assenza di immagini di gioco, per quanto concerne il motore grafico ci si deve affidare alle parole di Cheyenne Mountain, secondo cui sarebbe confermato il supporto per l'High Dynamic Range Lighting.

Data di uscita Fine 2006
Internet www.cheyenneme.com



L'universo di *Stargate Worlds* si evolverà in tempo reale e porterà alla nascita di alleanze tra le sue popolazioni.

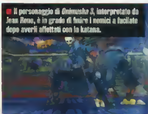
Dal Giappone
A TUTTA AZIONE!

Tre titoli culto su PlayStation 2 presto sui nostri monitor.

Ubisoft e Capcom hanno reso pubbliche le informazioni sull'accordo che, nel corso del 2006, permetterà al pubblico PC di assaporare l'azione tutta orientale di tre titoli che hanno fatto la storia di PlayStation 2.

I capolavori in questione sono *Onimusha 3: Demon Siege*, *Resident Evil 4* e *Devil May Cry 3: Dante's Awakening Special Edition*. Il primo della lista è già pronto a esordire sugli scaffali con la sua miscela di duelli tra samurai e forze del male. Per via della sua ambientazione, che mescola scorci del Medioevo giapponese con i principali monumenti francesi, e vista la presenza dell'attore Jean Reno tra i personaggi giocabili, *Onimusha 3* sembra il titolo più indicato per lanciarsi nell'esplorazione dell'azione secondo Capcom. Se volete averne un assaggio, non dovete fare altro che installare il demo presente nel DVD allegato all'omonima edizione di GMC. Meccaniche di gioco simili saranno poi condivise da *Devil May Cry*, che rappresenta la quintessenza del genere action. Agli appassionati del survial-horror, invece, è dedicato il quarto episodio di *Resident Evil*, caratterizzato da una visuale in terza persona molto ravvicinata e da una presenza costante di scontri a fuoco con gli zombi.

Data di uscita Primavera (*Onimusha 3*); 2006 (*Resident Evil 4*, *Devil May Cry 3*)
Internet www.capcom-europe.com



Il personaggio di *Onimusha 3*, interpretato da Jean Reno, è in grado di finire i nemici a fucilate dopo averli affettati con la katana.



Per domare le fiamme di *Fire Department 3* è necessario sincronizzare gli interventi dei pompieri e dei mezzi a loro disposizione.



Le icone nell'angolo dello schermo servono a controllare le abilità e le azioni dei protagonisti di *Th3 Plan*.

Titoli d'oltralpe

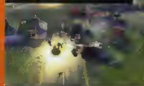
MONTE CRISTO LANCIA L'ASSALTO

War on Terror, Fire Department 3 *e* Th3 Plan *si apprestano a esordire in Italia.*

Atari è quasi pronta a distribuire sul mercato italiano un trittico di titoli dell'etichetta francese Monte Cristo. Del pacchetto, atteso sugli scaffali per la fine di marzo, fanno parte *War on Terror*, *Fire Department 3* e *Th3 Plan*.

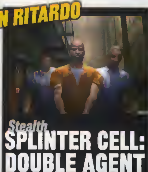
Il primo della lista è certamente il più interessante. Si tratta, infatti, di un titolo di strategia in tempo reale articolato su 30 campagne militari per la modalità single player e 8 opzioni per le battaglie multiplayer. La strategia resta l'argomento portante anche in *Fire Department 3*, ma si spoglia delle connotazioni belliche per andare ad affrontare la gestione di un gruppo di pompieri. Lo spegnimento delle fiamme e, soprattutto, il salvataggio dei civili in pericolo è un passatempo alquanto intrigante, che però difficilmente riuscirà a superare gli interessi di una ristretta nicchia di appassionati. L'ultimo della lista, *Th3 Plan*, è un gioco d'azione caratterizzato dalla possibilità di controllare contemporaneamente più protagonisti, scelti in un elenco di 7 personaggi. Purtroppo, il titolo sembra alquanto carente sul piano grafico.

Data di uscita: 23 Marzo
Internet: www.it.atari.com



In *War on Terror* dovrete vedervela con gruppi di terroristi impegnati a scatenare attentati in ogni angolo del Globo.

IN RITARDO



Stealth

SPLINTER CELL: DOUBLE AGENT

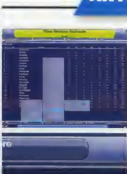
Casa: Ubisoft
Sviluppatore: Ubisoft

Proprio quando il momento di tornare a fare gli agenti segreti in compagnia di Sam Fisher era dietro l'angolo, in redazione si è abbattuta una notizia terrificante: *Splinter Cell: Double Agent* non verrà pubblicato alla fine di marzo! Ubisoft, infatti, ha rinviato l'uscita del nuovo episodio, adducendo come spiegazione il fatto che il gioco non ha ancora raggiunto i requisiti necessari a soddisfare pienamente le attese del pubblico. Non possiamo che sposare il proposito degli sviluppatori di ottimizzare il prodotto, e restare sintonizzati in attesa di novità.

~~Data di uscita: 31 Marzo 2006~~
Data di uscita aggiornata: Autunno 2006



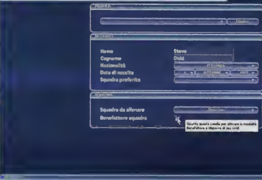




La visuale della partita può essere ruotata a proprio piacimento, come si nota in questa immagine.

FUORIGIOCO ALTO

Da un punto di vista squisitamente tattico, segnaliamo l'introduzione del fuorigioco nella lavagna dove si prepara lo schema della propria squadra. È possibile tenere la "linea alta" per ingabbiare in off-side gli attaccanti avversari, alla Sacchi per intenderci. Un altro parametro da controllare quando si preparano le partite è la preparazione dei calciatori: è fondamentale studiare un piano di allenamento fisico ad hoc per farli recuperare da un infortunio o per portarli in forma. Tutto è stato reso in modo più convincente rispetto alla passata edizione di *Scudetto*.



L'interazione con i giocatori è stata migliorata e resa più credibile.

Una delle introduzioni più interessanti: diventare un ricco filantropo pronto a donare le proprie risorse per vincere una Champions League!

ISTANTANEA SU: *SCUDETTO 2006*

- **Casa:** Eidos
- **Sviluppatore:** Beautiful Game Studios
- **Genere:** Gestionale calcistico
- **Requisiti di sistema:** PIII 800 MHz, 256 MB RAM, Scheda video 8 MB
- **Internet:** www.championship manager.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Potrebbe rappresentare una valida alternativa allo strapotere dell'accoppiata SI Games/ *Football Manager 2006*, in virtù della sua estrema semplicità, della promettente giocabilità e – soprattutto – dopo aver corretto gli innumerevoli bug della passata edizione.

SCUDETTO 2006

Con un centrocampo rinnovato, Beautiful Games prova a contrastare l'attacco di *Football Manager 2006*.

DOPO l'uscita di *Football Manager 2006*, *Scudetto 5* necessitava di una dose massiccia di rinnovamento. Il primo esperimento calcistico firmato da Beautiful Games Studios ci aveva lasciato alquanto perplessi: simulazione snella, buone funzionalità e modalità di gioco interessanti, ma un realismo non ottimale e una lista di bug impressionante.

Competere con un team dell'esperienza di SI Games è proibitivo anche per un colosso quale Electronic Arts, come dimostra la sua serie *FIFA Manager*, ma in questa stagione 2006 Beautiful Games Studios pare avere in mano qualche buona carta per contrastare in modo efficace la simulazione calcistica "per eccellenza".

Com'era lecito aspettarsi, *Scudetto 2006* si presenterà nei negozi (a primavera) con le rose delle squadre aggiornate al mercato invernale di gennaio: trovare Cassano al Real Madrid, Cesar all'Inter o Stam all'Ajax a giugno è qualcosa di impagabile per gli appassionati. Inoltre, sono state riviste in modo completo le statistiche e la storia dei vari campioni: Messi non è più una giovane promessa, ma una stella in attesa della definitiva consacrazione.

"POTRETE DIVENTARE L'ABRAMOVICH O IL PEREZ DELLA SITUAZIONE"

Il motore grafico 2D che simula gli incontri è stato ulteriormente perfezionato, dando modo all'allenatore virtuale di scegliere, tra le undici telecamere introdotte, quella più adatta per seguire i movimenti dei propri giocatori. Dalle uscite del portiere alle giocate degli attaccanti, tutto ha subito un'opera pesante di restyle. L'interfaccia che gestisce i match pre-partita è stata resa più funzionale, ed è possibile osservare gli ultimi incontri disputati dal proprio undici o dagli avversari mentre la CPU sta simulando i dati relativi ad altri campionati. È stato fatto un gran lavoro sulla compravendita dei calciatori, dando la possibilità ai Moggi/Braida della situazione di acquistare campioni alla Ronaldinho senza perdersi in estenuanti trattative.

È stata migliorata anche la possibilità di interagire con gli atleti stessi: se pensate che Shevchenko non si stia impegnando troppo nell'ultimo periodo, è consentito criticarlo per spronarlo a superare la sua involuzione, oppure per trovare un compratore in grado di sganciare milioni di euro senza battere ciglio. A tal proposito, segnaliamo l'introduzione del cosiddetto benefattore: potrete diventare proprio voi l'Abramovich o il Perez della situazione e sfruttare immediatamente le immense risorse finanziare a vostra disposizione per costruire una rosa in grado di competere su tutti i fronti.

Questa volta, pare che i Beautiful Games Studios abbiano trovato davvero il loro "benefattore".



IL GIOCO PIÙ BELLO DEL MONDO

Beautiful Game Studios fa parte del colosso Eidos ed è situata nel Nord di Londra. Sono circa una trentina gli elementi che compongono il team; gente che, nel corso degli anni, ha accumulato un'esperienza unica nel settore e nel campo delle simulazione calcistiche. Insomma, il pedigree c'è!

ISTANTANEA SU: *EVOLUTION GT*

- **Casa:** Milestone
- **Sviluppatore:** BlackBean
- **Genere:** Gioco di guida
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 32 MB
- **Internet:** www.blackbeangames.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Le sfide all'ultima sportellata potrebbero renderlo avvincente, supplendo all'assenza di modalità multiplayer, e il parco macchine conterà su una cinquantina di vetture, tutte differenti l'una dall'altra. Bisogna vedere, però, se tali caratteristiche saranno sufficienti a renderlo competitivo rispetto ai numerosi giochi di guida presenti sul mercato.

Le vie delle città mostreranno anche monumenti e zone famose del luogo in cui si correrà, ma la topografia dei percorsi è completamente inventata.

EVOLUTION GT

La classe turismo si prepara a tornare in pista, ma questa volta Milestone guarda oltre Alfa Romeo.

PRESTO CHE È TARDI!
Evolution GT **non disporrà di multiplayer, con l'esclusione dello schermo condiviso. Interrogati su tale scelta, i programmatori ci hanno spiegato di aver preferito non investire risorse nel multigiocatore, convinti che siano solo una minoranza gli utenti interessati a tali modalità. Hanno puntato sull'Intelligenza Artificiale e su altri aspetti del gioco, a loro avviso più importanti nel caso della versione PlayStation 2. Una decisione che non ci convince per quanto riguarda il PC.**

LA tradizione motoristica italiana ha fatto sì che la storia delle corse automobilistiche sia costellata di stelle tricolori, qualunque periodo si prenda in considerazione.

Sono parecchi, dunque, i potenziali testimonial per un videogioco di guida. Nel caso della nuova fatica di Milestone, la scelta è ricaduta su Gabriele Tarquini, ex Formula 1 e attualmente pilota Alfa in varie categorie di Turismo. Tarquini introdurrà i giocatori a *Evolution GT* tramite una serie di filmati, spiegando loro le tecniche di guida e poi spingendoli alle prove su pista. Peculiare che, sebbene i programmatori siano italianissimi, come Tarquini, quest'ultimo parli esclusivamente in inglese, obbligando chi non conosce la lingua di Albione a leggere i sottotitoli.

Dopo aver completato la sezione introduttiva, ci gettiamo nelle gare vere e proprie. Subito, *Evolution GT* si rivela una versione aggiornata di *S.C.A.R.*, sebbene i programmatori ci tengano a sottolineare che non vuole assolutamente essere un seguito, pur riprendendone alcuni punti di forza - in particolare, la gestione in stile GdR del pilota. Sono state aumentate le caratteristiche che contribuiscono a formare la personalità dell'uomo al volante; soprattutto, è consentito incrementare il valore di alcuni parametri acquistando nuovi accessori di vestiario, come scarpe, tute o caschi.

È sempre il pilota il fulcro dell'azione, insomma, ma fortunatamente non si dovrà più impazzire tra menu poco intuitivi per riuscire a plasmare il proprio alter ego. I ragazzi di BlackBean hanno dato ascolto alle critiche mosse nei confronti di *S.C.A.R.* e hanno optato per una navigazione più naturale e comoda che in passato. La novità più interessante, in ogni caso, è il rinnovato parco vetture, che conta auto provenienti non solo dalla scuderia Alfa Romeo, ma anche da altri prestigiosi produttori quali Mercedes, Audi e via dicendo. Sempre macchine veloci e sportive, ma non caratterizzate da prestazioni estreme o troppo complesse da guidare, proprio per riuscire a mantenere quell'ottimo feeling di *S.C.A.R.*. Quest'ultimo garantiva parecchie emozioni grazie al bilanciamento delle vetture e all'Intelligenza Artificiale degli avversari, che trasformavano le gare più "semplici" in estenuanti duelli fino all'ultima



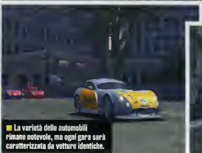



La pioggia stravolgerà alcune situazioni, obbligando a strategie di gara differenti.



Tecnicamente non si grida al miracolo, ma il look è più realistico rispetto a *S.C.A.R.*.




La varietà delle automobili rimane notevole, ma ogni gara sarà caratterizzata da vetture identiche.



NEMICI PER SEMPRE

La cura riposta negli algoritmi che controllano l'intelligenza Artificiale è ciò che ci ha fatto apprezzare *S.C.A.R.*, e che dovrebbe rendere intrigante *Evolution GT*. Basteranno poche gare per rendersi conto di chi potrà essere superato senza problemi fin dall'inizio e di chi, invece, ci farà sudare sino all'ultima curva. Proseguendo, si noteranno i miglioramenti di alcuni piloti (anche gli avversari "crescono" affrontando competizioni su competizioni), ma gli aspetti fondamentali che ne definiranno il carattere saranno chiari dall'inizio. Insomma, stavolta avrete un nome e un cognome contro cui indirizzare le vostre maledizioni durante le gare difficili.

TRA DIVANO E REALTÀ

La selezione di circuiti di *Evolution GT* spazia da paesaggi totalmente inventati a circuiti realmente esistenti, per un totale di una quindicina di ambienti suddivisi in tre categorie: Circuit, Street e Country. I primi sono rappresentati da autodromi veri e molto famosi (nomi come Valencia, Laguna Seca e Hockenheim), mentre i rimanenti sono tutti percorsi inventati. Si corre in luoghi noti, resi riconoscibili da monumenti e paesaggi tipici. Fra le città citiamo Barcellona, Firenze, Londra e Berlino.

"LA NOVITÀ PIÙ INTERESSANTE È IL PARCO VETTURE RINNOVATO"

curva. Anche nel caso di *Evolution GT*, ogni competizione si rivelerà una sfida piuttosto tesa, ma lo scotto da pagare per tale esaltazione sarà di correre solo contro auto identiche alla nostra. Niente Audi contro Alfa Romeo o simili: ogni gara obbligherà a confrontarsi ad armi pari, rendendo il gioco più competitivo, ma rischiando di lasciare perplessi coloro che si aspettavano di organizzare con più libertà le proprie corse.

Lo stile di guida di *Evolution GT* segue la tradizione di Milestone, risultando abbastanza realistico nonostante gli ampi margini di errore lasciati al giocatore: una traiettoria errata così come una staccata troppo lunga potranno essere solitamente recuperate senza schiantarsi e distruggere l'auto. Per realizzare un giro pulito, ottenendo anche un tempo basso, sarà però necessario impegnarsi e tentare un approccio vicino a quello della simulazione, soprattutto durante i sorpassi, quando bisognerà considerare anche la scia. Se proprio non si riuscirà a evitare di entrare in testacoda o, peggio, di scontrarsi, si potrà rimediare attivando il Tiger Effect, che consente di tornare indietro di qualche secondo e riaffrontare il punto critico.

La versione di *Evolution GT* mostrataci risultava ancora acerba, con problemi alle texture e agli shader. È difficile, quindi, azzardare un giudizio sulla grafica, pur se l'impatto è sicuramente superiore a quello delle precedenti produzioni Milestone, in virtù di un look più realistico e aggressivo. Né il numero di poligoni, né gli shader utilizzati lasciano pensare a un motore grafico snello e la versione da anteprima testata mostrava un frame rate a tratti incerto, oltre a qualche piccolo problema con i sistemi di controllo. Ciò ci ha fatto preferire l'uso della tastiera, rivelatasi ottima per gestire i bolidi a disposizione del giocatore. Il massimo del divertimento, però, lo si otterrà collegando un volante Logitech Driving Force Pro e abilitandone i 900° di rotazione, che consentono di divertirsi come pazzi negli stretti tornanti o nei tortuosi circuiti cittadini.

I programmatori hanno praticamente terminato di aggiungere caratteristiche a *Evolution GT*, per concentrarsi sulla correzione dei bug e sulla taratura dei parametri che gestiscono fisica e I.A.. Proprio a quest'ultima, probabilmente, dedicheranno la maggior parte delle attenzioni, avendo optato per non includere opzioni di multiplayer degne di tale nome. L'unico modo di sfidare qualche amico sarà quello di giocare con lo schermo condiviso, mentre altre modalità sono state purtroppo tralasciate.



ISTANTANEA SU: PREY

- **Casa:** 2K Games
- **Sviluppatore:** Human Heads
- **Genere:** FPS
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 1,4 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto pixel shader
- **Internet:** www.prey.com
- **Nei Negozi:** Estate 2006
- **Perché aspettarlo:** È uno sparatutto che offre parecchi spunti interessanti sia nella modalità a giocatore singolo, sia (e soprattutto) in multiplayer. Rimane qualche perplessità in merito alle sfide online con pochi giocatori, ma le battaglie a otto sono uno spasso.



Gli attacchi possono provenire da ogni angolo, ed è proprio questo a distinguere *Prey* dalla massa.

PREY

L'anima dello sparatutto *Prey*, dopo tanto vagare, si è reincarnata nel "corpo" di *Doom 3* e promette il meglio in multiplayer.

I fedeli lettori di GMC, non si saranno lasciati sfuggire lo speciale su *Prey*, pubblicato sul numero di agosto 2005. Avevamo avuto modo di scoprire l'importanza dei portali nell'economica dello schema di gioco, di vedere come erano stati modificati il motore grafico e i suoi shader per differenziare l'aspetto da quello di *Doom 3* e *Quake 4*, e di avere qualche informazione sull'implementazione della fisica.

Ma non ci bastava, così siamo tornati a visitare i ragazzi di Human Head per avere l'opportunità di massacrarci, almeno per qualche ora, nelle mappe attualmente disponibili.

La sezione multiplayer di *Prey* non è stata inserita (come troppo spesso capita) solo per dovere di completezza, ma rappresenta un aspetto fondamentale del gioco e tutte le innovazioni tipiche del single player, armi comprese, sono state trasportate nelle arene online. Quando per la prima volta ci siamo infilati nel server creato appositamente per noi e pochi altri fortunati, la prima impressione è stata disorientante: eravamo convinti di trovarci di fronte a qualcosa di estremamente frenetico, di dover rimbalzare da una parte all'altra sparando missili e affidandoci solamente a riflessi e istinto. Invece...

Prey in multiplayer richiede tempi di risposta rapidi, ma non è esageratamente adrenalinico. Soprattutto, obbliga a imbastire qualche semplice strategia per dominare gli scontri tra amici. In particolare, è la gestione della fisica che rende il tutto più complesso e intrigante. Oltre alle solite piattaforme e ai sistemi di teletrasporto, avrete a che fare con corridoi particolari, che vi permetteranno di camminare sulle pareti e i soffitti dei livelli, attaccando i nemici da ogni lato e costringendovi a maggior cautela nell'attraversare certe zone. I vostri movimenti saranno leggermente limitati quando vi metterete a correre su tali sezioni, ma basterà tentare un salto per evitare un missile ed ecco ripristinata la normale gravità, che vi farà piombare a terra. "Normale" è, comunque, un termine la cui comprensione non è scontata, all'interno di piattaforme spaziali caratterizzate dalla gravità artificiale e da numerosi interruttori per controllarla. Sarà sufficiente che uno dei giocatori, in qualsiasi sezione dell'arena, spari verso uno di questi punti perché il centro di attrazione venga ribaltato, facendo capitombolare tutti gli sfidanti, non senza un attimo di smarrimento.

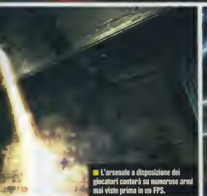
Ci vorrà del tempo, ma poi sembrerà naturale correre sui soffitti, sparare a chi sarà "a terra", per poi saltare e attaccare l'avversario mentre questi cercherà il proprio assalitore con lo sguardo perso verso il cielo. È una fisica migliorata rispetto a quella integrata nel motore di *Doom 3*, ma gli sviluppatori di Human Head non si sono limitati a rendere più credibili le animazioni ragdoll dei personaggi, ed è evidente il tentativo di

DISAGI PER I CAMPER

Le arene di *Prey* sembrano fatte apposta per appostarsi in qualche punto del livello, cecchinando allegramente gli avversari. Una tattica, purtroppo, non vincente: quando zoomerete su un nemico, il mirino si trasformerà in un visibilissimo puntatore laser che rivelerà immediatamente la vostra posizione, vanificando le ore spese a cercare il nascondiglio.

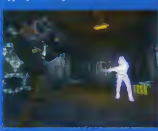

Nonostante le numerose modifiche agli shader, il look di *Doom 3* rimane evidente, seppure meno "luccicante".

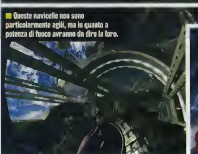

Muoversi nei corridoi della nave aliena sarà inizialmente disorientante.


L'arsenale a disposizione dei giocatori conterà su numerose armi mai viste prima in un FPS.

ANIMA FRAGILE

Il protagonista di *Prey* è un nativo americano dotato di poteri particolari. Potremmo definirlo quasi uno sciamano, considerando che riesce addirittura a far trasmigrare la propria anima. Una volta caricato il corrispettivo indicatore, proverete la magia di una OBE (Out of Body Experience, esperienza extracorporea), lasciando che il vostro spirito vaghi (e massacri), mentre il corpo riposerà riparato in qualche anfratto. Attenzione, però: se qualcuno scoprirà il vostro corpo abbandonato, ci metterà ben poco ad aggiungere un frag alla sua collezione.




Queste navicelle non sono particolarmente agili, ma in quanto a potenza di fuoco avranno da dire la loro.



"LA FISICA È INTELLIGENTEMENTE INTEGRATA NELLO SCHEMA DI GIOCO"

incastrare intelligentemente le leggi di Newton nello schema di gioco.
Una volta fatta l'abitudine ai repentini cambi di gravità e memorizzata la struttura dei livelli, le partite potranno essere affrontate con la necessaria naturalezza e si inizieranno a gustare non solo le finezze citate finora, ma anche la qualità dell'arsenale a disposizione del giocatore. Si spazia dalla solita arma con munizioni infinite, che tende a surriscaldarsi se usata troppo a lungo e i cui proiettili non penetrano a fondo nelle corazze dei nemici, a un'esaltante pistola "a spruzzo", che innaffia gli avversari con un liquido letale. La gittata di quest'ultima non è il massimo, ma dispone di una rosata molto ampia, dimostrandosi un'ottima alternativa all'abusato shotgun.

Divertenti anche i "ragnetti", le cui gambe possono essere staccate e lanciate, per poi vederle esplodere vicino al nemico, quasi si trattasse di granate "organiche". Non mancano missili o armi al plasma (come farne a meno in uno sparatutto), e nemmeno veicoli da pilotare. Questi ultimi, da quanto abbiamo visto finora, si riducono a delle specie di sfere volanti, in grado di muoversi solo in determinate aree del livello e che non sembrano particolarmente agili da comandare. Si dimostrano, però, parecchio resistenti, non sono soggette ai cambi di gravità e sono discretamente armate; oltre a un lanciamissili, infatti, danno modo di sfruttare un raggio gravitazionale che attrarrà i nemici, i quali verranno "gentilmente" depositati, possibilmente in qualche pozzo senza fondo.

Le arene che abbiamo avuto occasione di provare sono ben realizzate e offrono parecchi spunti per ricorrere a varie strategie. D'altro canto, essendo piuttosto grosse, richiedono parecchie partite prima di essere memorizzate e sviscerate a dovere. Attualmente, il problema principale sembra essere proprio questo: *Prey* si è dimostrato divertente in sei o più giocatori, ma nutriamo qualche dubbio sulle sfide uno contro uno, o comunque con pochi individui contemporaneamente. In queste situazioni, si rischia di girare a lungo alla ricerca di qualcuno da fraggare, ma non escludiamo che nella versione finale vengano incluse mappe più piccole, adatte alla "singolar tenzone".

Le dimensioni degli scenari, in certi casi, paiono causare qualche piccolo problema di fluidità, ma i programmatori ci hanno rassicurato, affermando che gli sporadici rallentamenti erano dovuti a un'ottimizzazione ancora acerba di alcune delle arene.



NON VOGLIO AMICI

Sebbene il motore di gioco sembri offrire parecchi spunti per modalità di gioco inedite, i programmatori hanno preferito concentrare l'attenzione sui classici deathmatch, lasciando eventuali variazioni sul tema alla comunità dei modder. Questi ultimi, grazie anche all'adozione dell'ormai noto motore di *Doom 3*, non faticheranno a esprimere le loro idee.

NEL DVD

All'interno del DVD allegato all'omonima versione di GMC, questo mese troverete il video di *Prey*. Per vedere il gioco in azione con i vostri occhi.

ISTANTANEA SU: ENEMY TERRITORY: QUAKE WARS

- **Casa:** id/Activision
- **Sviluppatore:** Splash Damage
- **Genere:** FPS Multiplayer
- **Requisiti di sistema:** Pentium4 2 GHz, 512 MB RAM, scheda 3D 64 MB con supporto pixel shader
- **Internet:** www.enemyterritory.com
- **Nei Negozi:** Autunno 2006
- **Perché aspettarlo:** Punta a rinnovare la strategia negli FPS online, vantando, contemporaneamente, una realizzazione tecnica all'avanguardia. Tra l'altro, chiarirà alcuni punti poco delineati dell'universo di *Quake*.

■ La massima capacità di fuoco di elicotteri, hovercraft e APC potrà essere raggiunta soltanto coordinando l'azione di più passeggeri, che comunicheranno al pilota le posizioni del nemico.

ENEMY TERRITORY QUAKE WARS

L'invasione Strogg dà vita a un promettente FPS strategico multiplayer.

PER INGANNARE L'ATTESA



WOLFENSTEIN: ENEMY TERRITORY

■ **Pur utilizzando il motore di *Quake 3* ed essendo privo di veicoli pilotabili, *Wolfenstein: Enemy Territory* rimane uno dei migliori titoli freeware visti finora. Scaricarlo dal sito www.planetwolfenstein.com/enemyterritory significa assicurarsi molte ore d'azione di squadra e la possibilità di apprezzare le capacità del team Splash Damage.**

DURANTE **l'estate del 2003, i sei livelli di *Wolfenstein: Enemy Territory*, sviluppati dall'esordiente team inglese Splash Damage, investirono il mondo del gioco online come una tempesta inattesa.**

Miscelando una strategia di squadra imbevuta di immediatezza con i veloci scontri a fuoco tipici dei titoli di id Software, il gioco, distribuito gratuitamente tramite Internet, spinse schiere di appassionati a trasformarsi in ingegneri esperti nella riparazione dei veicoli e in medici capaci di guarire le più gravi ferite dei commilitoni con una singola puntura.

Enemy Territory: Quake Wars abbandona i consumati protagonisti della Seconda Guerra Mondiale e dà modo di vestire la divisa del futuristico esercito di difesa planetaria GDF o gli impianti cyborg della spietata razza Strogg. Tutte le missioni del prossimo gioco di Splash Damage, basate su una versione ampiamente migliorata del motore di *Doom 3*, narrano infatti le prime fasi dell'invasione aliena che spingerà i terrestri alla controffensiva vista in *Quake 2* e *Quake 4*. Nelle "origini" dei protagonisti e nella tecnologia utilizzata si estinguono i punti di contatto tra *Quake Wars* e la nota serie di Carmack e soci.

Nella seconda fatica del team inglese non trovano posto i frenetici scontri a fuoco tra giocatori saltellanti dotati di mira infallibile, ma un'azione più ragionata e basata su classi, che espande la struttura del precedente *Enemy Territory* trasportandola in campi di battaglia simili, per dimensioni, a quelli visti in *Battlefield 2*.

Diversità sostanziali

In *Quake Wars*, per vincere battaglie e campagne, le due fazioni in lotta non dovranno conquistare simboliche bandiere, ma raggiungere obiettivi più realistici, quali costruire ponti, scortare convogli o rubare importanti progetti tecnologici al nemico.

Il raggiungimento degli scopi andrà conseguito coordinando l'azione di ingegneri, personale di supporto, medici, assaltatori e incursori. Sebbene le classi selezionabili possano essere così genericamente raggruppate, intercorrono forti differenze tra le caratteristiche degli Strogg e quelle delle armate terrestri. La più importante riguarda il munizionamento e la distribuzione dei punti salute: mentre i soldati dell'esercito GDF si affidano ai classici proiettili forniti dalla classe dei Field Ops e alle cure offerte dai medici, gli invasori alieni traggono l'energia necessaria alla sopravvivenza e al funzionamento delle armi da un fluido chiamato Stroyent. Essendo in grado di sintetizzare questo liquido organico dai cadaveri dei nemici uccisi, gli Strogg hanno come unico limite alla propria potenza di fuoco il surriscaldamento prodotto da un impiego continuo delle armi leggere.

A sottolineare ulteriormente l'origine extraterrestre dell'orda d'invasione sono i mezzi di trasporto – quasi tutti muniti di motori anti-gravitazionali – e le armi pesanti da essa utilizzate, comprendenti torrette al plasma e un poderoso, quanto lento, mecha chiamato Goliath.

La varietà delle classi di gioco e dei mezzi schierati in campo dovrebbe dare un'impronta innovativa agli scontri.



■ L'equipaggiamento dell'esercito terrestre GDF è di stampo futuristico, ma ha chiare radici nelle armi e nei mezzi odierni.

"LA VARIETÀ DEI MEZZI E DELLE CLASSI DOVREBBE DARE UN'IMPRONTA INNOVATIVA AGLI SCONTRI"

Nel corso di una dimostrazione, alcuni membri di Splash Damage si sono impegnati in una battaglia "a base di strafe" tra una navicella Strogg e un hovercraft terrestre, entrambi capaci di muoversi con agilità anche lateralmente. In un'altra occasione, abbiamo assistito a un duello tra un tank e un Goliath. Il mecha, non riuscendo a inquadrare il più veloce mezzo terrestre, ha pensato bene di trasformarsi in una torretta fissa rapidamente orientabile, semplicemente ritraendo le gambe meccaniche.

I mezzi di *Quake Wars* non vogliono limitarsi a trasportare i soldati nelle varie zone del campo, ma interfacciarsi attivamente con i giocatori. Guidando in solitario un APC disporremo di una "prospettiva di fuoco" limitata, che potrà essere espansa soltanto assegnando a un altro passeggero il controllo della mitragliatrice. La presenza di un terzo giocatore nel veicolo farà apparire una griglia tramite cui il servente al pezzo riuscirà a coordinarsi con il pilota, indicandogli la direzione del nemico o del bersaglio. Nel delineare le caratteristiche dei mezzi, il team di sviluppo ha deciso di sacrificare il realismo in favore della giocabilità: anche i soldati meno esperti decolleranno e atterreranno senza fare stragi di commilitoni, dato che gli elicotteri e le navicelle godranno di una notevole stabilità. La guida incerta si rifletterà, però, in una maggiore esposizione al fuoco avversario e in un minor sfruttamento delle capacità aggressive del mezzo.

L'intenzione di Splash Damage è di creare dei veicoli facili da pilotare, ma difficili da padroneggiare appieno. I veterani riusciranno dunque a fare sfoggio delle proprie abilità impegnandosi in furiosi inseguimenti tra fuoristrada e jetpack antigravitazionali. Questi ultimi verranno particolarmente apprezzati dagli amanti della serie *Tribes*, dato che riproducono gli spostamenti ondulatori resi famosi dai titoli Sierra/Vivendi e sono utili a raggiungere rapidamente i punti più impervi delle mappe.

Paul "Locki" Wedgewood, il leader di Splash Damage con alle spalle anni di esperienza nella creazione di Mod (tra cui svetta, per importanza, il noto *Q3F*, la trasposizione di *Team Fortress* per *Quake 3*) sta ancora valutando se offrire o meno ai giocatori la possibilità di prendere il controllo dei mezzi abbandonati dal nemico. Onde evitare che tale opportunità sbilanci le forze in campo, umani e Strogg saranno probabilmente in grado di sfruttare i veicoli degli avversari esclusivamente

SOLO MULTIPLAYER

Pur non contemplando alcuna modalità offline o single player, *Quake Wars* cercherà di facilitare l'ingresso dei giocatori meno esperti assegnando loro dei mini obiettivi raggiungibili singolarmente, adatti a far comprendere i compiti di ogni classe e, contemporaneamente, utili all'economia della squadra. I 12-14 livelli che comporranno inizialmente *QW* potranno accogliere al massimo 32 giocatori, sebbene il perfetto bilanciamento delle squadre si avrà nei server con 24 partecipanti. La vittoria, comunque, sarà raggiungibile anche solo da una squadra di 4 giocatori, organizzata da un comandante che avrà modo di impartire compiti e mini missioni ai compagni. Il motore non impone un limite massimo di combattenti, e questo potrà essere esteso dai creatori di Mod.

AIUTO DAL CIELO

I Field Ops umani saranno in grado di richiedere l'intervento dei bombardieri, di fornire all'artiglieria le coordinate dei mezzi nemici e, come estrema arma di offesa, di ordinara anche il lancio di un razzo con una piccola testata nucleare. Grazie a delle potenti antenne, invece, gli Oppressor Strogg comunicheranno direttamente con le astronavi in orbita, ottenendo piogge di fasci laser o il teletrasporto di micidiali torrette robotizzate.



L'arrivo degli automezzi terrestri sarà legato ai più tradizionali paracadute, che potranno essere sganciati solo sulle porzioni di terreno più adatte.



L'attenzione posta da Splash Damage nella creazione e animazione dei personaggi rende spettacolare persino l'interno dei blindati.

MEGATEXTURE E STUFF SYSTEM

Le mappe di *Quake Wars*, invece di essere realizzate tramite l'impiego di numerose texture, vengono generate da una sola gigantesca immagine. Tale immagine contiene, tra l'altro, tutte le informazioni relative alle caratteristiche del terreno, definite da un editor chiamato MegaGen. In questo modo, i creatori di livelli potranno definire più facilmente le particolarità di ogni tratto: per esempio, gli automezzi procederanno lentamente sui terreni sconnessi e sterrati, mentre saranno più veloci sulle strade asfaltate. Stuff System, invece, è il nome del nuovo motore fisico del gioco, la cui efficienza ci è stata dimostrata dalla rocambolesca fuga di un fuoristrada rimasto privo di una ruota e dall'ormai immancabile cascata di decine di barili rotolanti.

SERVE UN MEDICO!

Uno dei problemi, negli FPS online, consiste nella scarsa organizzazione delle squadre, composte il più delle volte da giocatori incontratisi casualmente sullo stesso server. Pur lasciando piena libertà nella scelta della classe, *Quake Wars* invoglierà i partecipanti a scegliere il ruolo più utile al team, così da evitare la creazione di gruppi privi di elementi fondamentali quali i medici o gli ingegneri. Alle classi meno rappresentate verranno distribuiti un maggior numero di punti esperienza. Questi ultimi offriranno al giocatore abilità migliorate o potenziamenti per le armi, che verranno però persi al termine delle campagne. Di conseguenza, chi trascorrerà molte ore in *Quake Wars* non sarà troppo avvantaggiato rispetto a chi giocherà solo saltuariamente.

come dei "cavalli di Troia" colmi di bombe radiocomandate, da far esplodere nei momenti più opportuni.

Abilità peculiari

Chi ha contribuito a sconfiggere l'armata tedesca o l'esercito alleato travestendosi e infiltrandosi tra le linee nemiche (con la classe dei Covert Ops) sa bene che, nel primo *Enemy Territory*, era possibile ottenere la vittoria attraverso tattiche meno convenzionali rispetto alla classica cattura di un bunker.

Quake Wars non solo preserverà i metodi di guerriglia alternativi, ma li svilupperà ulteriormente, premiando l'astuzia quanto l'abilità nel combattimento. Utilizzando una quadbike, l'unico mezzo privo di armi in dotazione all'esercito degli umani, un Ranger dotato di telecamera e trasmittente sarà capace di saltare il fiume che dividerà le posizioni dei due eserciti (usando un pontile come rampa) e di inviare ai suoi Field Ops delle preziose informazioni riguardanti le posizioni del nemico, non prima di aver disabilitato un mortaio avversario utilizzando un PDA. Allo stesso modo, l'infiltrator alieno potrà trasformare in Strogg il cadavere di un umano, trasferendo in esso la sua essenza per poi aggirarsi indisturbato tra le file avversarie, attendendo il momento giusto per colpire alle spalle e per richiedere un bombardamento mirato. Gli umani "trasformati" mostreranno delle imperfezioni quasi impercettibili nel viso e nella divisa, che verranno notate solo dai giocatori più attenti. Il sistema di chat audio integrato nel motore di gioco non vanificherà del tutto le strategie del nemico, dato che impedirà, a chi sarà caduto vittima di un'imboscata, di avvertire immediatamente i compagni.

Comprendendo classi quali il Contructor Strogg, in grado di riparare veicoli e armi tramite un drone radiocontrollato, i Meditek capaci di ridistribuire lo Stroyent tra i componenti della squadra e i soldati, attrezzati in modo da potenziare le armi dei commilitoni, *Quake Wars* punta a creare un'esperienza di gioco varia ed equilibrata, animando il tutto con un motore che ha compiuto passi da gigante dai tempi di *Doom 3*.

Tecnologia al potere

Cucito intorno a una tecnica chiamata Megatexture, il motore adottato da *Enemy Territory: Quake Wars* non solo offre una grafica visivamente impressionante, ma influisce attivamente sulla giocabilità.

Shader e luci dinamiche daranno vita a campi di battaglia nel deserto, nelle distese artiche e tra il fogliame delle foreste nordamericane. I soldati potranno nascondersi nell'ombra, essere scoperti grazie al rumore prodotto dai passi sulla neve ed essere travolti dagli oggetti scagliati in aria da una carica esplosiva. Il livello di dettaglio dei modelli farà le veci della complicata interfaccia di *Wolfenstein: ET*, che subissava il giocatore di troppe

LA CLASSE NON È ACQUA

Le caratteristiche delle classi di gioco sono ancora in fase di perfezionamento, ma mostrano già oggi delle peculiarità. Ecco alcuni dei ruoli tra cui scegliere sul campo di battaglia.

Classe: Ranger
Fazione: GDF
Armi: Fucile di precisione N38, bombe fumogene
Abilità: Capace di inviare ai Field Ops le immagini delle forze nemiche grazie a una telecamera digitale satellitare e di disattivare o reindirizzare il fuoco delle torrette Strogg grazie a un PDA, il Ranger svolgerà contemporaneamente il ruolo di intelligence e di cecchino.

Classe: Ingegnere
Fazione: GDF
Armi: Fucile a pompa N22, mine antiuomo
Abilità: Capaci di costruire o riparare veicoli, gli ingegneri potranno richiedere l'invio di Radar, utili a monitorare gli spostamenti del nemico e la posizione delle torrette AP. Chi ama minare i punti caldi della mappa sceglierà certamente questa operosa classe.

Classe: Medico
Fazione: GDF
Armi: Fucile di assalto N80 con lanciagranate
Abilità: È in grado di distribuire medicinali ai compagni e può, grazie a un defibrillatore portatile, guarire i caduti che non si siano accodati nella lista dei rinforzi. Il medico produrrà anche dei distributori autonomi di medicinali.

Classe: Constructor
Fazione: Strogg
Armi: NailGun, bombe elettromagnetiche
Abilità: Oltre a riparare e produrre torrette antiuomo, il Contructor Strogg può disabilitare le attrezzature terrestri grazie agli impulsi elettromagnetici generati da un congegno portatile. Non effettua le riparazioni personalmente, ma tramite un piccolo droide volante cui è legato simbioticamente.

Classe: Meditek
Fazione: Strogg
Armi: Lightning Gun (non definitiva)
Abilità: Produce lo Stroyent succhiando energia e liquidi dai cadaveri dei nemici, e lo distribuisce ai compagni di squadra. È in grado di trasformare il corpo di un soldato terrestre in un organismo ospite, utile ad accogliere uno degli Strogg in attesa di tornare in vita.


Un Oppressor sarà in grado di richiedere l'invio di mezzi all'astronave Strogg, generando una pioggia di capsule orbitali da trasporto.


La quantità di munizioni e medicine a disposizione di Field Ops e Medici sarà ben visibile anche solo guardando i personaggi.

PRIMA DI KANE

In *Enemy Territory: Quake Wars*, molte armi del gioco sono progenitrici di quelle apprezzate nella nota serie di Id software. La Railgun degli Strogg ha un tempo di ricarica maggiore e produce meno danni, mentre il Blaster, la piccola pistola standard di *Quake 2*, è ancora ingombrante. In una delle missioni, l'esercito umano dovrà rubare gli schemi di quello che è destinato a diventare il futuro HyperBlaster.

informazioni contemporaneamente. Osservando lo zaino di un Meditek Strogg o di un medico umano, infatti, si scoprirà immediatamente la quantità di medicinali o di Stroyent a loro disposizione, mentre la bandoliera indossata da un soldato indicherà la sua scorta di munizioni.

Il motore fisico del gioco andrà a beneficio del comportamento dei veicoli: sarà consentito colpire i singoli pneumatici, così da rendere difficoltosa la guida da parte del nemico, effettuare derapate sul terreno sterrato (con tanto di utilizzo del freno a mano) e far passare inosservati gli spostamenti del lento Centro di Comando circondandolo con la nube di polvere prodotta dalle ruote delle quadbike. I mezzi anfibi, una volta in acqua, beccheggeranno sotto i colpi dei nemici e acquisteranno velocità raschiando i fondali più bassi, premiando i piloti che conosceranno al meglio le mappe.
Con una grafica da urlo, alcune soluzioni strategiche innovative e una rigiocabilità molto elevata, *Quake Wars* ha le carte in regola per diventare il miglior FPS online del 2006. Certo, non soddisferà chi sperava di mettere a frutto la propria abilità con il Lanciarazzi e la Railgun, ma anche i "quaker" più sfegatati proveranno un brivido di soddisfazione nel difendere i commilitoni da un aggressivo Strogg munito di un prototipo di HyperBlaster.

Giunti da poco alla versione alpha, gli sviluppatori di Splash Damage si prefiggono come data di pubblicazione per *Enemy Territory: Quake Wars* l'estate-autunno 2006. GMC conterà i giorni e terrà i propri lettori informati di ogni progresso.



ISTANTANEA SU: IL PADRINO

- **Casa:** Electronic Arts
- **Sviluppatore:** Electronic Arts
- **Genere:** Azione/ Avventura
- **Requisiti di sistema:** P4 2 GHz, 512 RAM, scheda 3D 64 MB
- **Internet:** www.godfathergame.com
- **Nei Negozi:** Primavera
- **Perché aspettarlo:** Il compromesso tra la fedeltà nei confronti del film e la libertà d'azione è convincente. La sensazione è quella di diventare i protagonisti di una pellicola che ha fatto storia.



Per ovviare al problema della porta sprangata, non rimane che sfondare i vetri del negozio utilizzando un furgone come ariete.

Il protagonista de *Il Padrino* è libero di scegliere se ammazzare di botte il suo interlocutore o se instaurare un dialogo civile.

PUGNI PESANTI COME IL MOUSE

Il sistema di combattimento a mani nude escogitato dagli sviluppatori è molto interessante. In pratica, le risse vengono gestite esclusivamente con i tasti e lo spostamento repentino del mouse. Dopo aver agganciato il bersaglio, si può agguantarlo per la gola e rifilargli delle testate, oppure mantenere una certa distanza e procedere con una serie di jab e montanti. In entrambi i casi, i colpi vengono portati muovendo il mouse avanti e indietro, proprio come se si stesse "pestando" con le proprie mani.



Dopo aver afferrato il nemico, nulla vieta di scagliarlo contro gli oggetti presenti nello scenario.

Una volta ridotto in fin di vita, il manigoldo può essere terminato con un apposito colpo di grazia.

IL PADRINO

L'importante non è essere onesti o disonesti. L'importante è rispettare la famiglia!

PER INGANNARE L'ATTESA

MAFIA
Ott 02, 9

Lo stile delle ambientazioni e il tema trattato sono praticamente gli stessi. La differenza sostanziale è che ne *Il Padrino* le corse in auto sono rare, mentre in *Mafia* rivestono un'importanza fondamentale.

MOLTI sono gli sviluppatori che, per conferire maggiore spessore e credibilità ai propri progetti, preferiscono assicurarsi importanti licenze cinematografiche, piuttosto che scrivere delle vicende di proprio pugno.

Una tale scelta comporta due vantaggi: il primo riguarda la possibilità di attingere a intrecci collaudati e a un cast di personaggi dalle caratteristiche definite; il secondo, meno tecnico ma non per questo meno importante ai fini del successo commerciale, ha a che fare con la visibilità del gioco. Esempio lampante di un simile approccio è il recente *King Kong*, fedele riproduzione digitale dell'omonima pellicola di Peter Jackson. Tuttavia, la strada dell'attualità non è la sola percorsa dagli editori di videogiochi. Basti pensare a *The Warriors* (uscito solo per console), prodotto da Rockstar e tratto dal film del 1979, "I Guerrieri della Notte". Si tratta di una pellicola famosa, che però non si può fregiare del titolo di "cult" senza tempo alla stregua de "Il Padrino", il capolavoro di Francis Ford Coppola scelto da Electronic Arts per il suo esordio nel campo dei giochi d'azione alla *Grand Theft Auto*.

Il Padrino vive in questo periodo la sua fase di ottimizzazione, in attesa di esordire sugli scaffali dei negozi italiani verso la fine di marzo, ma è comunque in grado di esibire una certa levatura già nella versione da anteprima. Infilare nel proprio PC *Il Padrino* equivale a "riavvolgere il tempo" di una sessantina d'anni e ritrovarsi coinvolti nelle macchinazioni mafiose della famiglia Corleone. Il gioco è ambientato a New York nel periodo storico 1945-1955 ed è imperniato sugli eventi narrati nell'omonimo film, senza per questo risultare una semplice trasposizione digitale di quest'ultimo.

L'approccio adottato da Electronic Arts si è basato sull'idea di ampliare (per certi versi addirittura approfondire) il racconto del film mediante la creazione di un protagonista "di fantasia", la cui apparizione sulla scena viene giustificata in un breve prologo giocabile. A tale proposito, è interessante notare che nell'introduzione il personaggio non ha un nome, è semplicemente il figlio di un uomo fedele a Vito Corleone, che proprio per la sua fedeltà nei confronti del Don viene ignobilmente assassinato. In seguito, il gioco entra nel vivo e, per prima cosa, richiede la personalizzazione del protagonista. Lo strumento messo a disposizione dagli sviluppatori a tale scopo è di una profondità esemplare. I dettagli fisici presi in considerazione sono svariate decine e, in pratica, consentono di creare un ragazzo a propria immagine e somiglianza.

L'irruzione sulla scena di un protagonista estraneo alla pellicola viene gestita in maniera magistrale anche nel prosieguo dell'avventura. Le fasi salienti del gioco rimangono fedeli alla pellicola fino al gran finale e si inseriscono alla perfezione nella meccanica dell'azione, che è invece studiata

DA NON PERDERE! NEL PROSSIMO NUMERO DI GMC LA RECENSIONE DE IL PADRINO





I punti chiave del gioco vengono indicati in maniera molto chiara sia sul radar, sia nella visuale principale.



La polizia potrebbe mettervi i bastoni tra le ruote, a meno che non decidiate di corromperla!



Le armi da fuoco dispongono di un alto potenziale persuasivo, ma hanno anche il difetto di scaricarsi in fretta.



Don Vito Corleone ha il volto "ufficiale" di Marlon Brando ed è destinato a diventare il vostro tutore nel corso del gioco.

PAROLE D'AUTORE

Per conferire ai frequenti dialoghi tra i personaggi la drammaticità propria da "Il Padrino", gli sviluppatori si sono avvalsi della collaborazione di Mark Winegardner, autore del libro "The Godfather Returns". Il testo rappresenta il seguito dell'originale "Il Padrino" (The Godfather, appunto), scritto da Mario Puzo.

IL GRAN FINALE

Stando a indiscrezioni trapelate dagli studi di Electronic Arts, *Il Padrino* resterà fedele all'omonima pellicola fino all'epilogo della stessa, ma sarà sviluppato in modo da mettere a disposizione dei giocatori tre conclusioni differenti. A questo punto, non rimane che capire come sia possibile un simile compromesso tre realismo e fantasia.

"LE FASI SALIENTI DEL GIOCO RIMANGONO FEDELI ALLA PELLICOLA FINO AL GRAN FINALE"

in modo da permettere un'assoluta libertà. Durante le missioni, il protagonista ha la facoltà di comportarsi come preferisce: per esempio, può essere arrogante e incutere terrore nei suoi interlocutori, oppure cercare un dialogo amichevole nel tentativo di portarli dalla propria parte. In questo modo, attorno alla sua persona si crea un circolo di inimicizie e alleanze, che va a influire in maniera sensibile sullo sviluppo degli eventi successivi. Inoltre, nel corso della vicenda, la libertà d'azione supera le relazioni personali, per coinvolgere la rete di attività più o meno illegali che permeano l'ambiente di gioco.

Bische clandestine e racket di estorsioni sono la regola nella Little Italy degli Anni '40 e, in quanto tali, entrano prepotentemente nella quotidianità del protagonista, che ha modo di gestirne gli introiti. Lo stesso discorso vale per le forze dell'ordine, che sin dai primi frangenti si dimostrano predisposte a instaurare un rapporto d'affari, basato sull'elargizione di laute bustarelle. Dal punto di vista tecnico, *Il Padrino* ricalca i canoni del genere stabiliti dalla serie *GTA* e già apprezzati in titoli quali *Mafia*, ma non manca di introdurre un limite interessante. Una volta avviata una missione, il protagonista ha la facoltà di portarla a termine nei modi che più gradisce, ma non quella di esplorare liberamente la metropoli. Ogni fase, infatti, si svolge in un perimetro circoscritto, abbandonato il quale il gioco viene riportato al momento iniziale della missione in corso di svolgimento.

Questo sistema ha la funzione di instradare la narrazione su binari prestabiliti, che rispettano gli eventi del film senza porre troppi vincoli al giocatore. Ovviamente, le fasi di spostamento tra le strade di New York non mancano, ma la loro presenza è sempre funzionale all'avanzamento nel gioco. Inoltre, una sottile differenza rispetto agli altri esponenti del genere riguarda il rapporto con i mezzi di trasporto, che nel titolo di Electronic Arts rivestono minore importanza. In pratica, pur essendo in grado di sequestrare qualunque veicolo, il protagonista porta a termine i propri compiti per lo più a piedi e raramente si esibisce in inseguimenti frenetici.

Chiudiamo con un'osservazione relativa al motore grafico, che ha messo in evidenza l'eccellente lavoro svolto dagli sviluppatori nella riproduzione dei personaggi, ma che ha anche lasciato emergere la destinazione multiformato de *Il Padrino*. Accade, così, che il realismo di Don Vito Corleone, interpretato dal mitico Marlon Brando, non trovi riscontro nella qualità degli scenari, nel complesso poveri di dettagli e troppo squadrati.

Tuttavia, prima di emettere sentenze, attendiamo la versione finale del gioco. GIOCHI COMPUTER

CRYSIS

GMC incontra i Crytek, gli autori di *Far Cry*. Paolo Paglianti ci racconta quanto la mascella possa cadere a terra vedendo un FPS come *Crysis*.

SORGE IL SOLE

Sul DVD allegato all'omonima edizione di GMC troverete il filmato esclusivo che prova l'eccezionale adattabilità del motore grafico di Crytek.

IN un futuro non troppo lontano, un enorme meteorite si sta dirigendo verso la Terra. Nella speranza di evitare al genere umano il destino toccato ai dinosauri, gli Stati Uniti lanciano una poderosa salva di missili nucleari contro l'asteroide, ormai troppo vicino al nostro pianetino.

Le testate esplodono, il meteorite sembra modificare leggermente la propria rotta e ridurre notevolmente la velocità, a tal punto che, quando cade su una sperduta isola dalle parti della Corea, invece di distruggere tutto quello che c'è attorno per un raggio di migliaia di chilometri, crea solo una ridicola nuvoletta che sparisce in pochi giorni. Gli USA possono quindi godersi un meritato successo. In effetti, non molto "meritato", dato che gli scienziati statunitensi sono gli unici a sapere che i missili non hanno fatto proprio nulla e che l'asteroide ha mutato rotta e velocità di sua spontanea volontà. E visto che i meteoriti dotati di "spontanea volontà" sono particolarmente interessanti per il Pentagono, in men che non si dica un'intera flotta salpa diretta verso la suddetta isola sperduta. Il problema è che la zona è sotto il controllo del governo nord coreano, che non ha molta simpatia per le task force a stelle e strisce: un assalto militare sarebbe una mossa poco astuta, dato che porterebbe il mondo sull'orlo di una crisi nucleare. La soluzione, come avrete già intuito, siete voi nei panni di Jake Dunn, militare super-addestrato di un'unità così segreta da non avere nemmeno un nome. Il vostro compito sarà, quindi, quello di infiltrarvi attraverso le strette maglie della sorveglianza coreana insieme a pochi fidati commilitoni e scoprire cosa nasconde il meteorite. "L'unità di Jake è davvero speciale", ci tiene a precisare Cevat Yerli, direttore e produttore esecutivo di Crytek. "Lui e i suoi compagni hanno in dotazione una tuta speciale, che grazie alla nano-tecnologia permette a chi la indossa di esibire prestazioni sovrumane".

■ In *Crysis* non mancherà una portaerei: al suo confronto, quella vista in *Far Cry* sembrerà un semplice modellino.

ALTRO CHE COLTELLINO SVIZZERO

Jake e i suoi compagni conteranno su un equipaggiamento di prim'ordine. Oltre ai soliti mitragliatori e lanciarazzi, tra cui compare il mortale SCAR-L che vedete in questa immagine, troverete il mitragliatore Hurricane, il fucile Gauss (che pare sarà simile a un fucile a pompa, come effetto) e una speciale arma in grado di "congelare" i nemici. Quando avrete ridotto un alieno in formato ghiacciolo, potrete poi farlo andare in mille pezzi con una semplice fucilata! Le armi, come la nano-tuta, saranno personalizzabili in tempo reale, aggiungendo o togliendo dei moduli che troverete un po' ovunque. Tali moduli incrementeranno il raggio d'azione, renderanno l'arma più potente, funzioneranno da silenziatori e via dicendo.



"Un solo albero di *Crysis* contiene, già ora, più tecnologia grafica di un attuale gioco intero"

SALVATE IL SOLDATO JAKE

Per fortuna, Crytek è tornata sui propri passi riguardo una delle poche decisioni criticabili in *Far Cry*. Ci è stato promesso che in *Crysis* saranno presenti i quick save, assenti invece nel gioco precedente. Inoltre, saranno contemplati anche i salvataggi a punti, tramite check point.

La potenza della tuta verrà definita da tre caratteristiche principali: forza, velocità e armatura. Durante le vostre avventure sull'isola, sarà consentito migliorare tali caratteristiche. Se vi concentrerete sulla velocità, per esempio, Jake potrà muoversi con l'agilità di un gatto tra le linee nemiche, evitando i nemici piuttosto che eliminandoli; migliorando l'armatura, invece, arriverete a sostenere un numero di danni più elevato. E non sarà l'unica cosa che deciderete, anzi.

"Il segreto alla base di *Crysis* è che la storia viene creata da voi." – Prosegue Yerli – "In *Far Cry* la trama era un susseguirsi di "bolle", ognuna delle quali aveva un certo sviluppo. Nella prima "bolla", magari, dovevate uccidere un certo numero di nemici, nella seconda raggiungere un punto particolare della mappa e via dicendo. In *Crysis*, invece, la storia la determinerete voi e sarà un tutt'uno da un livello all'altro. Esisteranno moltissimi modi di arrivare alla fine del gioco, e saranno le vostre azioni a decidere quale corso prenderà la trama".

Un elemento importante sarà costituito dal team dei vostri commilitoni: non potrete comandarli; sarà l'evolutissima Intelligenza Artificiale, di cui tratteremo in seguito, a decidere per loro. Ogni personaggio sarà dotato di una propria personalità.
Per esempio, Hawker sarà lo "spiritoso" del gruppo, quello che non perde occasione per fare una battuta, solitamente fuori luogo. Tuttavia, scoprirete che le sue uscite comiche, spesso, nasconderanno dei suggerimenti intelligenti su cosa fare. Se Hawker rimarrà ucciso a metà del gioco, non potrà ovviamente dire nulla nella seconda metà della partita, quindi potreste perdervi degli utili consigli.

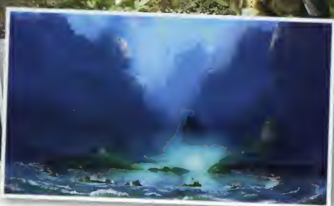
Assicura Yerli: "Il gioco non diventerà necessariamente più difficile, con la morte di uno dei compagni di Jake: solo diverso. Prevediamo che un giocatore abile riuscirà a completare *Crysis* in circa 10 ore. Siamo altrettanto sicuri, però, che la struttura non lineare delle missioni permetterà allo stesso utente di ripercorrere il gioco almeno tre o quattro volte, scoprendo zone e situazioni nuove".
Crysis, al momento, ha due finali diversi, ma esistono decine di modi in cui arrivare a

Le giungle di *Crysis* sono dense di vegetazione e pericoli. Secondo Crytek, ogni foglia proietterà una soft shadow! Tra due pagine, potrete vedere questa stessa scena al tramonto.

DA SOLI CONTRO TUTTI?

Al momento, Crytek non ha ancora deciso se sarà possibile affrontare il gioco single player in modalità cooperativa – per *Far Cry* era uscito un Mod amatoriale che consentiva di farlo, seppur con qualche limite, e aveva avuto un gran successo.





queste conclusioni, con decine di "bivi" che sarete liberi di prendere in molte situazioni. L'interazione con gli alleati sarà talmente evoluta, che due personaggi femminili potranno "contendersi" l'attenzione di Jake, e lo "ricompenseranno" se deciderete di favorire i desideri dell'una o dell'altra ragazza. Inoltre, il fatto che la nano-tuta sia personalizzabile consentirà a ogni giocatore di far "evolvere" il proprio alter ego in modo diverso. In una partita potrete decidere di puntare tutto sull'armatura, in modo da assaltare direttamente i nemici con più successo; in quella successiva, di migliorare in modo estremo la velocità, rendendo di fatto *Crysis* un gioco stealth.

Come constaterete dalle immagini presenti in queste pagine, l'aspetto più sconvolgente del gioco è la grafica. Proprio come ai tempi delle prime immagini di *Far Cry*, sembra quasi impossibile che tra meno di un anno riusciremo a giocare a un FPS così evoluto dal punto di vista grafico.

Cevat Yerli sottolinea che questo livello di qualità grafica è possibile solo grazie alle nuove librerie grafiche DirectX 10, che Microsoft includerà nel nuovo sistema operativo Windows Vista, previsto per il prossimo ottobre. "Le nuove DirectX 10 permetteranno un livello di dettaglio che, al momento, è semplicemente impossibile. Grazie a queste librerie, riusciremo a creare una vegetazione così rigogliosa e verosimile, da essere quasi fotorealistica. Un solo albero di *Crysis* contiene, già ora, più tecnologia grafica di un attuale gioco intero". Ovviamente, abbiamo chiesto a Cevat se potremo giocare a *Crysis* anche su un "normale" Windows XP: "Certo: sia gli shader 3.0, sia l'High Dinamic Range Rendering (HDR) sono compatibili con XP e DirectX 9.0. Le immagini che vedete ora del gioco, tra l'altro, utilizzano "solo" gli shader 2.0, quindi aspettatevi un risultato decisamente migliore nel prodotto finito".

Un titolo che sarà più bello delle foto di presentazione? Ci crederemmo difficilmente, se Cevat non fosse a capo del manipolo di prodi che hanno creato dal nulla *Far Cry*! C'è da chiedersi, però, cosa si perderanno i giocatori che ammireranno *Crysis* su



CI GIOCHERÒ?

Dato che il nuovo sistema operativo Windows Vista è ancora lontano dalla sua incarnazione definitiva, al momento è impossibile dire quale sarà l'hardware minimo per giocare a *Crysis*. I programmatori di Crytek ci hanno rivelato di essere al lavoro simultaneamente sia con ATI, sia con NVIDIA, anche se hanno una preferenza per le schede ATI. Come livello minimo, ci hanno detto che sarà necessaria una scheda video DX 9.0 in grado di supportare gli shader 2.0. In pratica, per le ATI dalle 9600 in su, per NVIDIA le 5200 e superiori.

"La struttura non lineare delle missioni spingerà il giocatore a ripercorrere *Crysis* almeno tre o quattro volte"

Sia i soldati nemici, sia quelli del vostro team si muoveranno utilizzando tattiche di squadra: l'Intelligenza Artificiale sarà avanzatissima.

schede e sistemi operativi DirectX 9.0: "Non dovranno rinunciare agli shader 2.0, all'HDR e al sistema di illuminazione in tempo reale, che calcolerà le ombre di ogni singolo oggetto nel gioco. Nelle nostre previsioni, se paragonerete la versione DX 10 con quella DX 9.0 di *Crysis*, vedrete nella prima un maggior livello di dettaglio e un framerate sensibilmente più alto. Volti ed espressioni facciali più realistici, vegetazione più rigogliosa e un maggior numero di steli d'erba, per fare degli esempi. Inoltre, gli oggetti saranno più interattivi".

Merito del motore fisico del gioco sviluppato da Crytek, che ha deciso di non impiegare software di altre case (come Havok). Ogni oggetto di *Crysis* verrà governato dalle leggi fisiche. Dunque, una granata ben piazzata potrà far volare decine di oggetti. Secondo Cevat, se vi sembrerà che qualcosa possa essere spostato, sarete in grado di spostarlo. Se penserete che un oggetto possa essere distrutto, riuscirete a distruggerlo. Una promessa ambiziosa, che speriamo venga mantenuta in pieno.

In particolare, sembra che a Crytek abbiano il pallino della vegetazione: potrete distruggere ogni albero, palma o arbusto troppo cresciuto. Se i nemici si ripareranno dietro un boschetto, e se avrete un'arma abbastanza potente, arriverete letteralmente a raderlo al suolo. A proposito di armi, abbiamo chiesto a Cevat se troveremo una specie di Gravity Gun, come quella di Gordon Freeman: "Non credo che inseriremo un'arma di quel tipo. Però potrete raccogliere un oggetto per volta e spostarlo, a patto che siate abbastanza forti".

Secondo Crytek, l'Intelligenza Artificiale sarà fondamentale: "Vogliamo che i nemici si comportino in modo assennato e inventivo. Vogliamo che sorprendano il giocatore, che lo stupiscano con le loro reazioni. Secondo noi, il primo "stadio" della I.A. in un FPS è dato dalla semplice azione-reazione: quando vedi un nemico, gli spari addosso. Il secondo passo è quello di introdurre nella I.A. degli avversari la possibilità di evitare i colpi o gli attacchi del giocatore umano. Credo che in *Far Cry* siamo riusciti a ottenere molto bene questo risultato, tranne nelle sezioni con i





■ Ecco l'immagine presente a pagina 55, ma al tramonto: notate come cambiano il tono di luce, le ombre e l'atmosfera all'imbrunire.

■ All'interno dell'astronave il vostro alter ego troverà il "paradiso congelato" – originariamente, il gioco doveva chiamarsi *Frozen Paradise*.

TUTTI A BORDO

Come in *Far Cry*, il protagonista e i suoi alleati potranno salire a bordo di moltissimi mezzi, tra cui jeep di vario tipo, carri armati, blindati, persino elicotteri e altri apparecchi volanti più o meno avveniristici. Purtroppo per voi, anche i coreani sapranno il fatto loro e saranno in grado di pilotare e guidare ogni mezzo di fabbricazione umana presente nel gioco. Invece, non sarà consentito mettersi ai comandi di mezzi alieni.

mutanti, che invece regredivano al primo stadio – e sappiate che lo consideriamo un errore di gameplay". I soldati umani di *Crysis*, quindi, si comporteranno in modo molto intelligente. Eviteranno il vostro fuoco, cercheranno ripari, tenteranno di aggirarvi o addirittura di lanciare granate con il preciso scopo di "stanarvi". Se abbatterete un albero in modo da bloccare una strada, i nemici a bordo di una jeep tenteranno di scovare una via alternativa, per esempio. Se vi nasconderete tra la vegetazione, capiranno da dove sarete passati a causa degli steli d'erba piegati dai vostri movimenti.

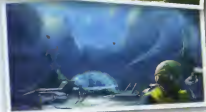
Dato che, come avrete intuito, l'asteroide è in realtà un'enorme astronave aliena, presto farete i conti anche con gli extraterrestri, che saranno *molto* più intelligenti di qualsiasi nemico abbiate mai incontrato. Non solo gli alieni potranno vedervi, ma riusciranno a *sentirvi*. Addirittura, avendo la vista a infrarossi, potranno cercarvi al buio – però sarete in grado di nascondervi, modificando in tempo reale la quantità di calore emanata dalla vostra magnifica nano-tuta. "Abbiamo impiegato parecchio tempo per decidere come realizzare gli alieni. Uno dei nostri migliori artisti ha lavorato su un singolo extraterrestre, che nel gioco vedrete prima per pochi minuti, poi un po' più a lungo nella sezione finale. Siamo convinti che siano alieni nell'aspetto e nel comportamento, e soprattutto molto originali". Quando vi troverete faccia a faccia con il primo extraterrestre, quindi, non penserete di averlo già visto in qualche film più o meno recente. Cercherete, piuttosto, il metodo migliore per rimanere in vita.

Al momento, Crytek non si sogna nemmeno di mostrare un alieno di *Crysis* – se saremo fortunati, vedremo qualcosa al prossimo E3. Tuttavia, Cevat non ha resistito alla tentazione di svelarci che: "Gli alieni saranno sempre presenti, in tutto il gioco. Anche nella sezione iniziale, quando la vostra preoccupazione principale sembrerà essere la macchina bellica nordcoreana.
Gli extraterrestri vi spieranno continuamente; siamo sicuri che molti giocatori ripercorreranno almeno una volta i livelli di *Crysis* alla ricerca di questi alieni nascosti".



■ Si alternerà il ciclo giorno-notte e lo stesso accadrà per diverse condizioni atmosferiche, quali pioggia, vento e addirittura tempeste di sabbia.

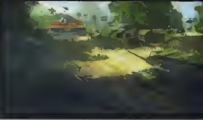




"Se sembrerà che un oggetto possa essere distrutto, riuscirete a distruggerlo"

TATTICA ONLINE

La sezione muitiplayar di *Crysis* promatta bane. Saranno prasanti la modalità Deathmatch Tattico e Cattura la Bandiara Tattico. L'aggattivo "tattico" indica che non sarà possibila vincare massacrando ogni soldato namico, ma dovrete studiare bana gli obiattivi a l'ambianta circostante. Tuttavia, ia modalità più intarassanta ci è sembrata la PowarStruggie, in cul le due opposta fazioni avranno a disposiziona un numero iimitato di crediti con cui comprare armi, asparienza, nano-tuta, moduli per le armi, persino tank a altri vaicoli. La modalità multiplayer vadranno contrapporsi gli statunitansi ai nordcoreani – gli alieni, per ora, non potranno intarvanira.



Buona parte del gioco si svolgerà all'interno dell'astronave, dove scoprirete che non c'è gravità. Il motore fisico dovrà fare gli straordinari per simulare il comportamento di decine di oggetti e di altrettanti umani e alieni che fluttueranno nelle stanze della nave spaziale. "Scoprirete presto che gli extraterrestri hanno deciso di congelare interi ambienti. C'è un motivo, che ovviamente non abbiamo alcuna intenzione di svelare ora, ma posso dirvi che gli ambienti congelati sono splendidi, con centinaia di superfici riflettenti strette in una morsa di ghiaccio". Da brividi!

Oltre al ghiaccio, saranno presenti altri effetti atmosferici: "Sull'isola di *Crysis* si alternerà il ciclo giorno-notte, quindi vedrete sorgere e tramontare sia il sole, sia la luna e le stelle. Inoltre, potrà piovere, con tanto di tuoni e fulmini. Infine, in alcune circostanze, vedrete addirittura delle tempeste di sabbiai". Sebbene venga spontaneo chiedersi come sia possibile osservare una tempesta di sabbia su un'isola tropicale, bisogna ammettere che gli ambienti in cui ci si imbatterà saranno piuttosto vari.

Principalmente, vi muoverete sull'isola, caratterizzata da una vegetazione rigogliosa, e all'interno dell'astronave e delle sue "stanze" aliene a zero-G. Non mancheranno, però, villaggi di pescatori, basi militari nordcoreane e un'enorme portaerei, che farà sembrare quella giapponese di *Far Cry* un modellino. "I livelli di *Crysis* sono giganteschi. Più o meno, il livello medio di *Crysis* sarà grande il doppio rispetto a uno di *Far Cry*, e molto più interattivo e profondo".

Una delle poche cose che non abbiamo gradito di *Far Cry* è stato il finale; un livello in cui, in sostanza, c'era da uccidere una moltitudine di nemici. A questo riguardo, Cevat è molto chiaro: "Lo consideriamo uno sbaglio, tanto quanto l'introduzione dei mutanti. Troverete i cosiddetti boss di fine livello, ovviamente, ma saranno più intelligenti e furbi, non forti a un livello incredibile".

Dopo questa incredibile chiacchierata, non resta che aspettare. Aspettare qualche mese, per avere maggiori informazioni e, soprattutto, aspettare il prossimo Natale, quando dovrebbe uscire *Crysis*, che si candida come l'FPS più promettente del 2006.



I proiettili virtuali non uccidono

Il divario che esiste tra la percezione sociale del videogioco e le tesi degli psicologi è a dir poco abissale. Ma dov'è la prova scientifica che i videogame ci rendono violenti, catatonici e alienati?

di Matteo Bittanti

LE ansie tecnofobiche associate all'uso dei videogiochi non sono una novità. La paura che tale forma di intrattenimento, apparentemente innocua, sia in grado di trasformare gli utenti in potenziali criminali ne ha accompagnato l'evoluzione sin dalla sua prima manifestazione, negli Anni '70.

Nonostante la crescente popolarità dei mondi virtuali, la diffidenza sociale nei loro confronti non è diminuita, come confermano le leggi sempre più restrittive in merito alla vendita di videogame ai minori negli Stati Uniti. Negli ultimi anni, al contrario, le campagne diffamatorie contro i videogiochi sono aumentate esponenzialmente. Poco importa che, in molti casi, gli attacchi siano ingiustificati e addirittura sconfessati, come per il "caso" *Manhunt* in Gran Bretagna - descritto sulle pagine di GMC qualche tempo fa. il pregiudizio che il videogame rappresenti una tecnologia dannosa è duro a morire.

Anche se, in molti casi, le preoccupazioni degli adulti nei confronti del videogioco sono del tutto legittime - specie nel caso di una fruizione particolarmente prolungata - sarebbe auspicabile un atteggiamento meno prevenuto da parte della comunità scientifica. Un'apertura al dialogo e al confronto consentirebbe, per esempio, di portare in primo piano i benefici a livello intellettuale, cognitivo e sociale del videogame.

La tesi dominante in psicologia è che il consumo di videogiochi violenti produca un incremento di aggressività nei giocatori, con preoccupanti conseguenze in merito alle capacità dei soggetti di agire in modo appropriato in un contesto sociale. Detto altrimenti, la condanna poggia sul presupposto che esista un nesso di tipo causale tra violenza virtuale e violenza reale. Come vedremo nelle prossime pagine, questo legame non è mai stato dimostrato in modo convincente.

Giocare fa male?

Molte ricerche sui videogiochi prendono avvio dall'idea che l'apprendimento, soprattutto nell'età infantile, deriva dall'esperienza dei modelli comportamentali e, dunque, dalla cultura della propria comunità o gruppo di appartenenza.

Questo significa che, se da bambini vediamo i nostri genitori reagire in modo violento in situazioni stressanti, tenderemo a considerare tale risposta legittima e a ripeterla trovandoci in condizioni analoghe. Considerando l'enorme influenza che i videogame esercitano sui più giovani, molti psicologi sostengono che i

"Il pregiudizio che il videogame rappresenti una tecnologia dannosa è duro a morire"

videogiocatori, specie quelli più impressionabili, possano imitare in situazioni "reali" i comportamenti adottati dai loro beniamini nei mondi virtuali; comportamenti che, come ben sappiamo, sono spesso violenti. Tale tesi è sostenuta, tra gli altri, dal celebre psicologo Craig A. Anderson della Iowa State University. In un saggio del 2003 intitolato "An update to the effects of playing violent videogames" (Un aggiornamento sugli effetti legati al giocare con videogame violenti), Anderson ha confrontato 42 ricerche sugli effetti dei videogiochi, concludendo che la fruizione di videogame violenti determina indiscutibilmente effetti negativi nei giocatori. In particolare: a) Aumenta l'aggressività in generale; b) Produce reazioni tendenzialmente più violente; c) Stimola pensieri violenti; d) Suscita emozioni violente; e) Genera negli utenti un atteggiamento meno conciliante nei confronti degli altri.

Secondo Anderson, la possibilità che simili conseguenze siano direttamente imputabili al consumo di videogiochi è superiore a quella che il fumo passivo incrementi le chance di sviluppare un cancro ai polmoni. Detto altrimenti, videogiocare fa male, anzi malissimo. Lo psicologo ritiene che dovrebbe essere imposto ai produttori di videogame di informare gli acquirenti in merito ai rischi derivanti dalla fruizione dei videogiochi, così come i fumatori sono avvertiti da un messaggio riportato sul pacchetto delle sigarette che il prodotto "nuoce gravemente alla salute". È la società nel suo complesso, scrive Anderson, a pagare il prezzo dell'incoscienza delle case di produzione.

Andrebbe tuttavia precisato che le conclusioni di Anderson sono sminuite da alcune ambiguità metodologiche tipiche della maggior parte delle ricerche sugli effetti dei videogame. Nella fattispecie: a) La ricerca sui videogiochi pretende di misurare in modo accurato i presunti effetti della violenza virtuale, ma non tiene adeguatamente conto del contesto dell'attività videoludica; b) Sostiene che esista un rapporto causale tra il consumo di videogiochi violenti e l'incremento dell'aggressività dei fruitori, anche se questo fenomeno non trova riscontri al di fuori dei laboratori; c) Enfatizzando la componente "violenta del videogioco" - che, peraltro, non è mai definita in modo adeguato - la ricerca finisce per trascurare e sottovalutare altri aspetti positivi dell'esperienza ludica. Vediamoli in dettaglio.

Una correlazione non è una causa

La comunità scientifica dipinge a tinte fosche l'attività del videogiocare. La maggior parte degli studi sostengono che gli effetti negativi del videogame sono largamente superiori a quelli positivi. Andrebbe quanto meno sottolineato che, concentrandosi in modo pressoché esclusivo sui presunti aspetti "negativi" del videogiocare, gli psicologi non sono stati in grado di spiegare la ragione per cui oggi, milioni di persone, amino trascorrere il proprio tempo in mondi virtuali.

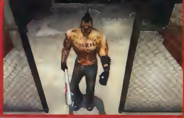
Di fronte al proliferare di offerte di intrattenimento, mediate e non, un numero sorprendentemente alto di individui sceglie il videogioco. Questo aspetto, di per sé sorprendente, non viene affrontato dalla ricerca psicologica, che invece si concentra esclusivamente sui possibili effetti concludendo che, nella migliore delle ipotesi, il videogioco "non fa male", mentre nella peggiore, produce effetti deleteri alla salute mentale dei fruitori.

Com'è noto, la ricerca sugli "effetti dei media" è stata incapace di produrre risultati definitivi sulle conseguenze della fruizione cinematografica e televisiva. Gli studi sul consumo videoludico hanno portato a conclusioni altrettanto ambigue, ambivalenti e contraddittorie. Una delle ragioni è che gran parte degli esperimenti condotti in laboratorio non tengono conto delle esperienze "reali" del videogiocare.
I ricercatori tentano di misurare il livello di "aggressività" dei giocatori dopo una sessione di quindici, venti minuti a un videogame particolarmente violento, ignorando o dimenticando che la fruizione del videogioco presenta tempi e modalità del tutto peculiari.
Oltre a non considerare il contesto dell'esperienza ludica – che, lo ricordiamo, è un'attività intrapresa spontaneamente, per fini ricreativi e non imposta, salvo che la vostra professione sia quella del beta tester – nessuna ricerca svolta negli ultimi trent'anni è riuscita a dimostrare che il videogioco costituisce la causa principale di comportamenti anti-sociali. In altre parole, i ricercatori non hanno provato in modo esauriente che, eseguendo azioni violente in un videogame, un soggetto sia maggiormente incline ad agire in modo brutale nella vita reale. Tutt'al più, le ricerche hanno indicato che *potrebbe* sussistere una correlazione tra i due fenomeni. Ora, una correlazione non è una causa. Una correlazione è una relazione reciproca esistente tra due o più fenomeni, mentre per causalità s'intende il principio per cui ogni fenomeno ha una ragione che lo giustifica in modo esaustivo. Una correlazione attesta una interdipendenza, mentre una causa si riferisce a una relazione di tipo necessario.

Se la tesi degli psicologi "apocalittici" fosse fondata, il livello di violenza giovanile nelle società tecnologicamente più avanzate dovrebbe essere superiore rispetto a quelle in cui il consumo di videogame è ridotto. Inoltre, considerando che la popolarità dei videogiochi è in ascesa costante da una decade, la violenza sarebbe dovuta aumentare in maniera proporzionale. Ora, i dati statistici non supportano nessuna delle due ipotesi. Al contrario, le smentiscono in maniera categorica. Negli Stati Uniti, in Giappone e in Europa, i tre principali mercati, il tasso di criminalità giovanile non è mai stato così basso da trent'anni a questa parte. Detto altrimenti, nel periodo intercorso tra l'introduzione dei videogame sul mercato, nei primi

MANHUNT: QUANDO LA CARTA STAMPATA FA "GAME OVER"

Nel dicembre 2003, Rockstar Games pubblica *Manhunt* per PS2. In seguito, il gioco viene trasposto anche su PC e Xbox. La risposta della stampa specializzata è tiepida. Il 27 febbraio 2004, il quattordicenne Stefan Pakeerah di Leicester, Gran Bretagna, viene assassinato a sangue freddo dal diciassettenne Warren Leblanc, per un debito di droga. Nel luglio del 2004, Leblanc confessa il crimine. I genitori di Stefan dichiarano alla stampa che l'atto di violenza è stato direttamente ispirato da *Manhunt* e, insieme all'avvocato americano Jack Thompson, intentano causa a Rockstar Games. La stampa britannica e statunitense lancia una feroce campagna diffamatoria contro i videogame e, in particolare, contro *Manhunt*. I più importanti rivenditori inglesi, come Dixons, interrompono la distribuzione del gioco. Parallelamente, l'interesse del pubblico esplode e *Manhunt* comincia a scalare le classifiche. Nel frattempo, la polizia rivela che una copia del titolo è stata trovata nella cameretta della vittima, Stefan Pakeerah, non dell'omicida, Warren Leblanc. In altre parole, non esiste alcun collegamento tra l'omicidio e le partite a *Manhunt*. Gli organi di informazione generalisti, tuttavia, continuano la crociata contro i videogame, che negli Stati Uniti trova l'appoggio di Hillary Clinton.



Manhunt di Rockstar Games è stato accusato di aver provocato l'omicidio di un quattordicenne inglese, Stefan Pakeerah.



Anche se l'intensità della violenza videoludica è andata aumentando negli ultimi anni, i crimini imputati ai minori sono diminuiti sistematicamente.



In *World of Warcraft*, l'intensità dei combattimenti è stemperata da una serie di attività non-violente – costruzione, condivisione di risorse e collaborazione tra i giocatori.



LITTLETON, COLORADO

Il 20 aprile 1999, due studenti della Columbine High School di Littleton, nello stato del Colorado (USA), uccidono a sangue freddo dodici compagni e un professore a colpi di mitra e rivoltelle, ferendone altri ventiquattro, prima di suicidarsi. Il massacro – il più grave nella storia americana – ha innescato un enorme dibattito nell'opinione pubblica, che ha attribuito a *Doom*, Merylin Manson e ai film hollywoodiani più violenti una grande responsabilità. Pochi, tuttavia, si sono domandati perché Eric Harris e Dylan Klebold, i due adolescenti criminali, avessero a disposizione un arsenale semplicemente devastante.
Il tragico evento è stato raccontato da Michael Moore, in "Bowling a Columbine" (2002) e da Gus Van Sant, con "Elephant" (2003).
È interessante notare che, pochi giorni prima del tragico evento, l'avvocato Jack Thompson aveva intentato una causa multimiliardaria a diverse software house, accusandole di aver (in)direttamente provocato, con i loro giochi violenti, una tragedia simile nel 1997. Il giudice ha dato torto a Jack Thompson per mancanza di prove nel 2002.



Eric Harris e Dylan Klebold, ripresi dalla telecamera della mensa scolastica, durante il massacro che è costato la vita a tredici persone.

"Gli studi sul consumo videoludico hanno portato a conclusioni ambigue e contraddittorie"

Anni '70, fino al lancio di Xbox 360, il numero di minori arrestati per crimini violenti è diminuito in maniera sistematica.

Aumentano la verosimiglianza grafica e l'intensità della violenza videoludica e, nel contempo, diminuisce il numero di atti criminali imputabili a minori: un paradosso che gli psicologi non sono riusciti a spiegare se non in modo bizzarro. Anderson, per esempio, suggerisce che l'incremento di aggressività prodotto dai videogiochi violenti verrebbe "tamponato" da altri fattori non ben precisati perché non quantificabili, il che sembrerebbe invalidare la possibilità stessa di una ricerca scientifica sugli effetti dei media. A rendere ancora più fragili i risultati dei numerosi studi sui presunti effetti deleteri della fruizione videoludica è il fatto che il loro fattore di "ripetibilità" è estremamente basso. In altre parole, in condizioni di laboratorio analoghe, i medesimi test svolti a intervalli temporali diversi hanno dato risposte in molti casi divergenti, per non dire opposte.

In secondo luogo, numerosi studi sui detenuti delle prigioni americane indicano che il consumo di media (cinema, televisione, videogiochi) nei soggetti criminali è generalmente inferiore a quello dei cittadini incensurati. Alcuni osservatori hanno lamentato che atti particolarmente efferati – per esempio il massacro nella scuola superiore di Littleton, in Colorado nel 1999 – sono stati perpetrati da videogiocatori, arrivando addirittura a identificare il mandante in id Software, il produttore di *Doom* e *Quake*. L'accusa è del tutto inconsistente e non trova alcun supporto empirico: il novanta percento degli adolescenti americani consumano videogiochi, ma solo un numero minimo si macchia di reati gravi come l'omicidio. Se bastasse una sessione a *Doom* per trasformare dei teen-ager in criminali, le prigioni sarebbero traboccanti di ragazzi.

Numerose ricerche mostrano che i veri fattori di rischio che possono condurre a episodi drammatici come quello di Columbine sono l'instabilità mentale dei soggetti coinvolti e una precaria situazione familiare, non l'esposizione ai media. Il panico morale nei confronti dei videogiochi è, dunque, dannoso non tanto per l'industria dei videogiochi, ma per la società in generale, dato che distrae da problemi contingenti e aumenta la diffidenza degli adulti nei confronti degli adolescenti e dei loro passatempi, con il rischio di complicare ulteriormente il dialogo inter-generazionale.

Io gioco da solo

Un consistente numero di ricercatori sostiene che i videogiochi tendano ad accentuare l'alienazione e l'isolamento dei soggetti. In questa ottica, il videogame è considerato come un'ulteriore attività priva della dimensione di relazione e apprendimento tra coetanei o con il mondo adulto.

Il limite più grande di tale interpretazione è che tralascia un aspetto cruciale: il videogame è, innanzitutto, uno strumento di socializzazione. Lo stereotipo del videogiocatore è quello

I VIDEOGAME INSEGNANO A UCCIDERE?

Nel 1999, David Grossman, uno psicologo in forza all'Esercito USA, autore di numerosi saggi sul rapporto tra media e violenza, dà alle stampe "Stop Teaching Our Kids to Kill", letteralmente "Smettiamo di insegnare ai nostri figli a uccidere". Il cattivo maestro, secondo Grossman, è il videogioco, che definisce "simulatore di morte". Attraverso gli sparatutto in soggettiva, i giocatori imparano a uccidere, senza provare alcun rimorso per le loro vittime.
La ripetizione dell'atto violento, scrive Grossman, produrrebbe legioni di sicari. È interessante notare che, nel 2001, l'Esercito Americano ha prodotto *America's Army*, un videogame che simula le operazioni di combattimento dei soldati statunitensi.



■ La serie di *Grand Theft Auto* è stata attaccata da più parti. Secondo autori come Colin Harvey e Steven Johnson, invece, Tommy Vercetti "fa bene" al cervello.

■ *America's Army*, il simulatore di combattimenti dell'Esercito USA, è tra i giochi online più popolari.

SUGLI EFFETTI DEI VIDEOGIOCHI: UNA BIBLIOGRAFIA RAGIONATA

In "Giochi pericolosi? Perché i giovani passano ore tra videogiochi on line e comunità virtuali" (Franco Angeli, 2003), Rolando Ciofi e Dario Graziano esaminano il fenomeno del gioco online senza lasciarsi travolgere dall'isteria collettiva.
Il risultato è un'analisi chiara e accurata della pratica videoludica. Il merito principale del saggio è di non fornire risposte inconfutabili, bensì di offrire una panoramica sugli usi e costumi dei giocatori online, lasciando al lettore il compito di giudicare.
Steven Johnson, da parte sua, è molto più netto: i videogiochi fanno bene, anzi, benissimo. È una delle tesi fondamentali del suo accorato pamphlet "Tutto quello che fa male ti fa bene" (Mondadori, 2006). L'obiettivo di Johnson è sconfessare il luogo comune secondo cui i videogame ci rincitrulliscono. Stando all'autore dello splendido "La nuova scienza dei sistemi emergenti" (un libro che gli appassionati di *SimCity* non dovrebbero lasciarsi sfuggire), l'effetto che i videogiochi e alcune serie televisive hanno sul cervello è estremamente positivo. Ricorrendo alle neuroscienze, all'economia e alla teoria dei media, Johnson prova che quella che si è sempre considerata come "spazzatura" è capace di potenziare la vivacità intellettuale dei bambini (e non solo). Lo confermerebbe il fatto che il quoziente intellettivo delle giovani generazioni è in costante aumento. Johnson difende a spada tratta anche titoli particolarmente controversi, come la serie di *Grand Theft Auto*.



dell'adolescente (rin)chiuso in stanzetta, solitario e asociale, con seri problemi di comunicazione. Fortunatamente, la situazione è ben diversa. Le statistiche – nonché il buon senso e l'esperienza – ci dicono che la maggior parte dei giocatori usano regolarmente i videogame in compagnia di amici o familiari. Questo non vale solo per i giochi multiplayer, ma anche per quelli appositamente progettati per il single player. Nel campo dei "game studies" sono sempre più numerose le analisi di carattere etnografico che esaminano le forme di socializzazione nei giochi in Rete, veri e propri mondi virtuali in cui soggetti provenienti da contesti sociali, etnici ed economici differenti si incontrano e interagiscono per periodi di tempo prolungati.

L'interazione non è di tipo esclusivamente ludico: i giocatori si confrontano sulle regole (per esempio, discutendo fenomeni quali la proliferazione dei player killer nei MMORPG o la pratica del "camping" negli FPS) e sulle possibilità di violare in modo costruttivo i vincoli di design imposti dagli sviluppatori. Andrebbero, dunque, distinti vari livelli di gioco: quello trasparente, che si svolge sullo schermo tra gli avatar – intenso ed eccessivo – e quello opaco, che si svolge fuori dal monitor e coinvolge gli utenti e la loro cooperazione. Le ricerche non tengono minimamente conto del fatto che, a fronte di alcuni comportamenti apparentemente violenti (l'uccisione dell'alter ego di un giocatore da parte di un altro), si sviluppano spesso fenomeni di amicizia e di collaborazione che resistono anche al di fuori dello spazio ludico. In altre parole, le convenzioni sociali e l'etica comune non vengono messe in discussione dalle fantasie "trasgressive" rappresentate sullo schermo.

Andrebbe ricordato, infine, che le forme di interazione videoludica sono assai più socializzanti della frequentazione cinematografica – in cui gli spettatori fruiscono i medesimi contenuti senza, tuttavia, interagire in modo significativo – o della lettura che, per definizione, presuppone l'isolamento. Senza nulla togliere all'importanza del cinema e della lettura.

Viva la differenza

Un altro fattore problematico all'interno degli studi sui videogiochi riguarda la percezione della violenza sullo schermo da parte dei videogiocatori.

Nessuno studio prodotto in trent'anni di ricerca è riuscito a dimostrare in modo inconfutabile che i giocatori non sono in grado di distinguere la violenza simulata da quella reale. L'idea che un utente possa "perdersi nei mondi virtuali" al punto di smarrire ogni capacità di operare socialmente in modo adeguato ha fornito a Hollywood più di un pretesto per creare pellicole fortemente critiche nei confronti dei videogiochi, da "Brainscan" (John Flynn, 1994) a "eXistenZ" (David Cronenberg, 1999). Al di fuori del contesto narrativo, però, la tesi che il videogioco conduca alla follia è paragonabile alle numerose leggende associate a comportamenti socialmente criticati (per esempio, l'idea che la masturbazione provochi la cecità).

Il gioco non è un'attività esclusiva dell'uomo: numerose specie animali si dilettano simulando combattimenti e inseguimenti. Il gioco ci consente di esprimere sentimenti e impulsi che, nella vita reale, sarebbero biasimati.
I critici sostengono che il videogioco riduca la capacità dei soggetti di provare empatia per le vittime di aggressioni "reali". In realtà, questa tesi non trova conferme. Inoltre, in molte ricerche spesso si tende a confondere tra la rappresentazione di un'azione violenta e la violenza "fisica" in quanto tale. I videogiochi vengono accusati di rinforzare comportamenti aggressivi. Dato che la pratica videoludica di per sé non è violenta, occorre distinguere tra un atto violento e la sua rappresentazione.

Anche se la verosimiglianza del videogame è migliorata esponenzialmente negli ultimi anni, durante l'azione una serie di fattori "ricordano" al giocatore che si trova di fronte a una finzione: la possibilità



F.E.A.R. sfrutta le risorse tecnologiche più avanzate per visualizzare scene estremamente violente. I critici dei videogame sostengono che simili rappresentazioni hanno effetti deleteri sulla psiche dei giocatori, specie di quelli facilmente impressionabili.

SUGLI EFFETTI DEI VIDEOGIOCHI: UNA BIBLIOGRAFIA RAGIONATA (PARTE SECONDA)

Anche il britannico Colin Harvey, autore della monografia "Grand Theft Auto. Motion eMotion" (Edizioni Unicopli, 2005) mette in luce gli aspetti positivi del videogioco, mostrando i limiti degli attacchi da parte degli organi di informazione. Un'opera meno divulgativa, ma sicuramente fondamentale per capire le conseguenze della fruizione videoludica è un classico di Sherry Turkle, "La vita sullo schermo. Nuove identità e relazioni sociali nell'epoca di Internet", pubblicato da Apogeo nel 1997 e recentemente riproposto in veste ampliata ed aggiornata. Frutto di una ricerca ventennale, "La vita sullo schermo" esamina la maniera in cui l'interazione con le macchine e gli avatar del videogame ha influenzato il nostro modo di pensare e di comprendere la realtà. Procedendo a ritroso, incontriamo un altro classico, "Mente e media. Gli effetti della televisione, dei computer e dei video-giochi sui bambini" di Patricia M. Greenfield, pubblicato da Armando nel 1995. Pur trattandosi di un'opera pionieristica, il lavoro della Greenfield è un punto di partenza obbligato per chiunque voglia studiare il rapporto tra cognizione e simulazione. Più recentemente, l'editore Carlo Amore ha dato alle stampe "Il bambino e i videogiochi. Implicazioni psicologiche ed educative", un'antologia di saggi curata da Annalia Bartolomeo e Simone Cerevita che ha il merito di portare in primo piano i benefici di un mezzo di comunicazione a lungo accusato di istupidire i giovani. Concludendo, gli studi che sottolineano il potenziale pedagogico e positivo del videogame non mancano. Stranamente, però, sui giornali e in televisione il divertimento elettronico è spesso bersaglio di critiche unilaterali. Come mai?

di gestire gli eventi (mettendo in pausa o salvando la propria posizione), gli indicatori di punteggio, le interfacce di controllo, nonché la "sospensione deliberata dell'incredulità" che rende possibili i processi di identificazione con gli avatar e l'immedesimazione nelle situazioni di gioco, per tacere delle mille distrazioni che ci interrompono frequentemente, dallo squillo del telefono alla visita di un amico o di un familiare.

Per quanto possa suonare banale, è utile ricordare che un dipinto raffigurante la lapidazione di un santo è un'opera d'arte. La lapidazione è un atto violento.

"Esistono diversi studi che mettono in luce gli aspetti positivi del videogiocare"

Giocare fa bene?

La ricerca scientifica tende a dimenticare che videogiochi considerati "violenti", spesso, veicolano qualità positive.

In *World of Warcraft*, per esempio, i combattimenti rappresentano solo una delle possibili attività. Il titolo in questione incoraggia la condivisione delle risorse, la concentrazione, la strategia, la costruzione, la cooperazione, la collaborazione e il lavoro di squadra. Queste competenze non possono essere apprese in un contesto non interattivo, dato che si tratta di processi e non di nozioni. In realtà, esistono diversi studi che mettono in luce gli aspetti positivi della fruizione videoludica. Oltre ai saggi citati altrove in queste pagine (nei box Sugli effetti dei videogiochi: una bibliografia ragionata), vale la pena di citare "Not So Doomed" una ricerca svolta da K. Durkin e B. Barber pubblicata nel 2002 (ma che si basa su dati raccolti addirittura nel 1988). I due ricercatori hanno concluso che il videogiocare produce una serie di benefici, tra cui: il rafforzamento di legami di amicizia, la stimolazione cognitiva e un migliore equilibrio mentale. Durkin e Barber avvertono che alcune volte i videogiochi, come la stessa televisione, possono trasformarsi in esperienze tutt'altro che positive, fino a generare, nei casi estremi, vere e proprie forme di dipendenza caratterizzate da un coinvolgimento esclusivo e totalizzante, ma sottolineano anche che un consumo responsabile produce effetti altamente positivi.

Il grande vantaggio del videogioco rispetto ad altri media – televisione in testa – è che coinvolge attivamente l'utente, stimolandone le abilità percettivo-spaziali e motorie, e la flessibilità cognitiva. In altre parole, il videogame ci costringe a pensare, a pianificare strategie, a trovare soluzioni a problemi inaspettati. Le competenze sviluppate in ambito ludico non sono fini a se stesse, ma possono essere reinvestite in altri contesti. Imparare a giocare e giocare a imparare, in fondo, sono la stessa cosa.



Riferimenti bibliografici

Anderson, C.A. (2003) "An update on the effects of playing violent videogames", Journal of Adolescence, 27, pp. 113-122.

Durkin, K. & Barber, B. (2002) "Not so doomed: Computer game play and positive adolescent development", Applied Developmental Psychology, 23, pp. 373-392.

Goldstein, J. (2001) "Does playing violent videogames cause aggressive behaviour?", Playing by the Rules Conference, Cultural Policy Chicago, http://culturalpolicy.uchicago.edu/conf2001/papers/goldstein.html.

Gerard Jones (2003) "Killing Monsters: Why Children Need Fantasy Games, Superheroes and Make-Believe Violence", New York: Basic Books.

L'uomo che crea imperi
Sid Meier

GMC incontra Sid Meier, il programmatore che ha trovato il divertimento in luoghi in cui molti suoi colleghi non hanno neppure pensato di cercarlo.



LA carriera di Sid Meier abbraccia più di un ventennio: anni in cui lo sviluppatore ha firmato oltre 20 titoli passati alla storia, diventando così uno dei più famosi e prolifici creatori del settore videoludico.

Salito alla ribalta nel periodo d'oro di Microprose, di cui è stato uno dei fondatori, Meier ha abbandonato l'etichetta ormai agonizzante nel 1996 per fondare il proprio studio indipendente, Firaxis (rilevato recentemente da Take Two).
In mezzo ad altri progetti, Sid Meier ha continuato a lavorare sull'espansione e sul perfezionamento di quello che, probabilmente, è il gioco che meglio lo identifica, *Civilization*, arrivando pochi mesi fa a ultimare il quarto episodio della serie.

I lettori che coltivano il nostro hobby da più tempo potrebbero addirittura aver letto per la prima volta il tuo nome nel platform a 8 bit *Floyd of the Jungle*, classe 1984. All'epoca, avresti immaginato di intraprendere una carriera così folgorante?

Sid Meier *Floyd* era un gioco divertente, uno dei primi che ho realizzato. Incredibilmente, l'abbiamo ultimato in circa un mese [e ride, N.d.R.]. Ricordo che abbiamo usato esclusivamente della grafica ASCII: per gli elefanti animati con quattro passaggi, per i pigmei che scagliavano frecce e per la splendida Janice, che dovevate salvare, in cima allo schermo.
Non avevamo obiettivi a lungo termine, ci stavamo semplicemente divertendo in un settore nuovo di pacca. La gente mi chiede come abbia cominciato a fare il game designer. Rispondo che mi sono seduto davanti al computer, ho iniziato a battere sui tasti e ho detto: "Sono un game designer". Era un altro pianeta, all'epoca. Dedicavamo due o tre mesi a un gioco, poi si passava a qualcosa di nuovo. Non ci preoccupavamo dei generi: potevo fare un platform, poi una simulazione di volo e poi uno sparatutto a scorrimento laterale... Era un'esperienza incredibilmente istruttiva doversi occupare di tutta la grafica, del sonoro e della programmazione, e comprendere come questi pezzi si incastravano tra loro.

In effetti, sembra proprio che tu abbia conservato la capacità di cambiare genere da titolo a titolo, alternando simulazioni militari ad avventure e giochi strategici.

SM Trovavamo semplicemente quello che ci sembrava un buon soggetto e poi determinavamo un genere. Per un gioco di pirati, un'avventura/GdR con elementi d'azione andava bene. *Railroad Tycoon* è partito come un simulatore di modellini e solo in seguito abbiamo aggiunto la componente economica.
Quando si cerca il divertimento in questi soggetti, se ci si limita a un unico genere e a un unico tipo di gameplay, ci si restringe la capacità di esplorare. Bisogna seguire il divertimento ovunque conduca.

All'inizio degli Anni '90, hai prodotto una serie impressionante di simulazioni militari di qualità. Ritieni di aver esaurito la vena creativa in quel settore?

SM In effetti, non realizzo un simulatore da lungo tempo. Dopo le simulazioni aeree e dopo *Gunship*, *Silent Service* e *M1 Tank Platoon* credo di aver esaurito la lista di veicoli militari [ride ancora, N.d.R.]. Sto cercando un buon gioco di aerei della Prima Guerra Mondiale, ma non ne ho ancora scovato uno che sia davvero divertente, quindi forse dovrò tornare a realizzare videogame militari. Penso, però, che *Railroad Tycoon* e *Civilization* abbiano proposto dei mondi più grandi di quelli dei titoli basati sui veicoli: erano più profondi e ricchi.

Molti giocatori affermano che tutto (o quasi) quello che conoscono sulla tecnologia e sulle strategie militari lo devono ai manuali dei tuoi titoli.

SM Parte del merito va al mio socio di quel periodo, Bill Stealey, che aveva fatto parte dell'Aeronautica Militare. Non ci avevamo ragionato sopra all'epoca, ma tutti i manuali dei giochi Microprose davano alla gente la sensazione di ricevere qualcosa di valore in cambio dei propri soldi. Credo sia davvero un peccato che a un sacco di titoli, oggigiorno, venga allegato un manuale esiguo. Non è il caso di *Civilization IV*, naturalmente, che ha un manuale fantastico.
Il manuale era qualcosa che la gente ricordava. Se un gioco ti esaltava, stavi ore davanti allo schermo, ma ne studiavi anche il manuale sull'autobus o altrove. Il tuo legame con il gioco era un vero stile di vita.

Creando *Civilization*, quanto ottimismo c'è voluto per la realizzazione di un gioco basato sull'intera storia dell'uomo?
SM *SimCity* mi ha fatto capire che costruire qualcosa era divertente quanto farla saltare in aria! È stata una vera rivelazione. Un sacco di giochi, all'epoca, erano basati sul distruggere tutto e, improvvisamente, diventava divertente anche creare. Mi ricordo di un wargame chiamato *Empire* in cui l'esplorazione e la scoperta della mappa di gioco erano di una qualità che mi piaceva, e c'era anche un gioco da tavolo chiamato *Civilization* (ma non ha influenzato eccessivamente il nostro titolo, dato che si limitava alla Storia antica). Prendere quei concetti che avevamo sperimentato in *Railroad Tycoon* e l'idea di Storia (prima quella delle città e della cultura dei Romani, per arrivare fino ai giorni nostri) sembrava davvero divertente.
Ciò che ci ha spronato è stato il fatto che in *Empire* non esisteva tecnologia. Partivi con una manciata di unità e, sul finire del gioco, te ne ritrovavi 200: il tutto diventava confusionario. Ho pensato a come aggirare il problema e la risposta era che non ci volevano più unità, ma unità migliori. Pertanto, ci serviva la tecnologia. A quel punto, perché non inserire differenti periodi storici? Praticamente tutto è nato dal tentativo di risolvere quel singolo problema.

Ritieni che la maggiore attrattiva di *Civilization* sia il tema della creazione? Sono in molti a trovare altrettanto divertente la componente più classica del gameplay, in cui bisogna semplicemente fare a pezzi le proprietà altrui.
SM Credo che il fascino di *Civilization* risieda nel fatto che è divertente guardarsi indietro durante il gioco e ricordare quando una megalopoli era solo un minuscolo insediamento, o quando si aveva solo un'area microscopica a disposizione e si è arrivati a un intero continente. Penso che aggiunga qualità narrativa a ogni partita. Potremmo spingere ancora sulla componente distruttiva (la caduta delle città e tutta la parte militare potrebbero essere più drammatiche), ma è la fase di costruzione, quella in cui è consentito creare qualcosa di unico con il proprio stile di gioco, che ritengo la chiave di tutto. Il militarismo aveva una parte fondamentale nel primo episodio, ed è la cosa più facile ed esaltante da mostrare a video. Con il tempo, abbiamo cercato di aggiungere più strategie alternative, non-militari. Nell'ultima versione abbiamo il sistema religioso, i grandi personaggi e così via. Quindi lo si può rigiocare ancora più volte di prima.

Sebbene i personaggi non giocanti, che in *Civilization* sono in pratica i leader delle civiltà concorrenti, siano di solito solo degli spettatori di questo processo decisionale, molti appassionati vedono in loro una motivazione più profonda, quasi "umana", per le loro gesta.
SM *Civilization* è uno dei titoli più difficili cui applicare il modello "quel che vedi è quel che hai", perché dobbiamo lavorare con un mondo colossale e uno schermo minuscolo. Questo, però, permette all'immaginazione dell'utente di entrare in gioco, ed è uno strumento davvero potente. I leader hanno una vena di umorismo, tanto per ricordarti che ti stai divertendo, e più personalità riusciamo a donargli, più il gioco sembrerà vivo. Giocando da soli, ci si chiede spesso se qualcuno sappia cosa stai facendo. E vedere che il Re d'Inghilterra ti risponde, ti fa capire che sì, qualcuno lo sa. "Come può, proprio Gandhi, dichiararmi guerra? Dev'essere davvero arrabbiato".

Hai sempre affermato di realizzare videogiochi perché sono divertenti anziché istruttivi, ma sembra che alcuni generi si stiano ritagliando un posto a metà fra il gioco e l'apprendimento.
SM Non "inseriamo" delle cose solo perché pensiamo che i giocatori debbano saperle o impararle. Tuttavia, l'esperienza dell'apprendimento è molto gratificante per la maggior parte della gente: se provi una nuova tattica e funziona, senti di aver imparato qualcosa di nuovo sul mondo. Utilizzando idee del mondo reale puoi tuffarti nel gioco sfruttando ciò che sai, e se usi quelle conoscenze per vincere è una sensazione positiva: sei stato tu con il tuo cervello a trionfare. Il miglior modo per imparare, a mio avviso, è attraverso l'interazione e il gioco. Ed è questo l'incredibile potere dei giochi per PC, in particolare quelli a turni: ti consentono di sperimentare e sono pazienti. Sta a te decidere quanto tempo passare sul gioco. Ti concedono tutto il tempo che vuoi.

Per essere uno dei pochi designer del settore ad avere un nome "da copertina", sei sempre stato molto aperto e collaborativo con i tuoi designer come Bruce Shelley, Brian Reynolds e Soren. Che effetto ha avuto sul processo creativo?
SM Abbiamo un processo creativo molto aperto. Incoraggiamo le persone a contribuire con le proprie idee, perché non si sa mai da chi arrivino quelle buone. Cerchiamo di tenere "aperti" i nostri giochi il più a lungo possibile, anziché pianificare tutto dal primo giorno e chiuderla lì. Penso che più designer validi abbiamo nel settore, più sarà forte. Lavorare con Brian, Bruce e Soren, e dar loro l'opportunità di sbocciare come designer, è un bene per l'intero campo videoludico. Esistono più titoli a cui vorrei giocare di quanti possa realizzarne da solo.
Mi piacciono i giochi di Brian e Bruce, e Soren sta facendo un ottimo lavoro. Personalmente, però, ho ancora un sacco di cose da fare. Il lavoro non mi manca e avere più designer e collaboratori è positivo, su tutti i fronti.

Dopo aver realizzato una serie di titoli della portata di *Civilization*, non c'è la tentazione di creare qualcosa di ancora più impegnativo?
SM Dopo l'uscita del primo *Civilization*, mi sono messo al lavoro su un gioco molto particolare, *CPU Bach* (una specie di simulatore di orchestra, N.d.R.). La mia risposta alla domanda "Come superare *Civilization*?" è, quindi: "Non ci provo neanche!". Sarei potuto impazzire pensando: "Se riuscissi a superare *Civilization* con un titolo, poi dovrei superare anche quel gioco". Perciò, volevo creare qualcosa di completamente diverso. È importante tenere vivo il processo creativo, lavorare con gente nuova, trovare modi per essere originali senza per forza dover superare il titolo precedente. Credo che ci dobbiamo divertire. Se si fa fatica e si lavora controvoglia, trasparirà nel gioco, ma se ci divertiamo e siamo esaltati dal progetto, si vedrà anche quello. Perciò, dobbiamo gestirci alla stessa maniera in cui regoliamo il processo di design. Bisogna riposarsi un po', ma potremmo voler pensare a un *Civ V* in un paio d'anni.



UNA CARRIERA FOLGORANTE



Sid Meier ha iniziato a creare giochi nel 1984, con l'oscuro *Floyd of the Jungle*. Da allora, si può dire che non si sia fermato un attimo, sfornando titoli su titoli, anzi, capolavori su capolavori. Inizialmente, si è dedicato soprattutto ai simulatori militari, partendo dal pacifista *Solo Flight*, fino ai vari *F-15 Strike Eagle* (jet dell'USAF), *Gunship* (elicottero militare) e l'intramontabile *Silent Service* (sottomarino della Seconda Guerra Mondiale). Non ha lasciato perdere i giochi di guerra più accurati, da *Conflict in Vietnam* (1986) al più recente *Gettysburg!* (1997). Pochi sanno che ha sfruttato anche la licenza di Tom Clancy per *Red Storm Rising* (1988), ha tentato la strada del "simulatore di spie" con *Covert Action* (1990) e persino quella del simulatore di golf, con *SimGolf* (2002). Inutile dire che i suoi titoli più famosi sono i quattro *Civilization*, *Alpha Centauri* e i due *Pirates!*

Videogiochi

ANCORA PIÙ MEIER
Sul numero attualmente in edicola di "Videogiochi", l'autorevole rivista del nostro stesso editore dedicata al divertimento a 360 gradi, potete leggere una versione ampliata dell'incontro con Sid Meier. Troverete l'articolo in questione, in formato PDF, anche sul DVD e sui CD del numero di maggio 2006 di GMC.

Hard WARE

Le prove e le recensioni dell'hardware per giocare sono curate da Alberto "Pape" Falchi, che ogni mese si prodiga a spingere oltre i limiti le schede 3D e le periferiche dedicate agli appassionati di videogiochi. Per domande e suggerimenti, l'indirizzo e-mail presso cui contattare il Pape redazionale è: **alberto.falchi@futureitaly.it**.

LINGUAGGIO MACCHINA

Sebbene le X1800 siano appena uscite sul mercato, ATI rilancia l'offerta con le X1900, che hanno soddisfatto un Pape sempre più assetato di potenza di calcolo. Per controllare stabilità e capacità di una GPU, però, non bastano i benchmark e bisogna giocare con vari titoli, occasione ghiotta per valutare la qualità di un nuovo mouse di Razer. E a notte fonda, terminati i test, è venuto il momento di festeggiare, mixando musica tramite la divertente console proposta da Hercules.

BASTA CON LE TEXTURE

SIAMO a un punto di svolta per le tecnologie informatiche. Nel campo delle CPU, la guerra dei MHz è stata da tempo abbandonata per muoversi verso i dual core, magari non più veloci nell'esecuzione di un gioco, ma in grado di gestire più applicazioni contemporaneamente senza rallentamenti.

Anche per quanto riguarda le GPU, si sta abbandonando la corsa alle RAM più veloci e alla maggior banda passante, in questo caso per puntare tutto su una accresciuta efficienza dell'architettura e su una più rapida esecuzione degli shader. Questi ultimi si stanno rivelando il principale collo di bottiglia delle moderne architetture. I nuovi motori grafici non sono caratterizzati da texture di dimensioni maggiori o da modelli tridimensionali composti da un numero spropositato di poligoni, bensì dalla scelta di affidarsi principalmente alle capacità di shading di una GPU. Per esaltare lo spessore delle piastrelle di un muro o le pieghe di un vestito, non è necessario realizzare modelli poligonali, ma possono essere calcolati matematicamente tramite i pixel shader.

Anche le ombre di *Doom 3* gravano interamente sulla sezione di shading di una scheda 3D, così come le varie condizioni atmosferiche e i giochi di luce. Non a caso, le recenti Radeon X1900 hanno una banda passante praticamente molto vicina alle "vecchie" X1800, ma pur essendo dotate di 48 unità di shading (contro le 16 di una X1800) non distaccano la precedente generazione come si potrebbe pensare. Non in tutti i test, almeno.

"Entro breve, buona parte delle texture sarà calcolata in tempo reale"

■ *F.E.A.R.* è uno dei pochi titoli in grado di mettere in ginocchio anche le GPU più potenti, complice un uso massiccio dei pixel shader.

Non è un caso che sia proprio *F.E.A.R.* il titolo che beneficia di più del maggior numero di shading unit, soprattutto se si considera che il capolavoro di Monolith è uno dei pochi giochi a implementare Soft Shadows e altri algoritmi avanzati. *Far Cry*, di contro, non mostra incrementi degni di nota in termini di velocità, ma basta attivare il rendering HDR (basato sullo Shader Model 3) per vedere aumentare sensibilmente il distacco dalla precedente generazione di Radeon. Questa volta, ATI ha puntato al futuro, più che al presente. Attualmente, la X1900 XTX è la GPU più veloce sul mercato, ma il suo vero potenziale verrà svelato solo con i prossimi titoli, quando le altre schede video inizieranno a faticare nel tenere il passo con i nuovi, pesanti, shader da calcolare. Del resto, lo stesso John Carmack di id è convinto che, entro breve tempo, buona parte delle texture saranno procedurali, cioè calcolate in tempo reale, non più immagini "spalmate" su poligoni – con tutti gli eventuali difetti di visualizzazione che ne possono derivare.

Per una volta, inoltre, le schede più lente non limiteranno il desiderio di strafare dei programmatori: ora, ogni generazione porta con sé diversi chip dedicati a precise fasce di prezzo, che differiscono per la velocità di esecuzione, ma non per il supporto alle librerie grafiche. Di conseguenza, una Radeon X1300 o una GeForce 7300 GS offrono la stessa qualità dell'immagine dei modelli più costosi, pur eseguendo i calcoli più lentamente. Insomma, i pixel shader sono finalmente "maturi".

SAPPHIRE RADEON X1900 CROSSFIRE

Produttore: Sapphire
Distributore: Sapphire
Internet: www.sapphiretech.com
Prezzo: € 699

Caratteristiche Tecniche
Unità di Pixel Shading: 48
Unità di Pixel Shading: 8
Frequenza core: 650 MHz
Frequenza RAM: 1.550 MHz
BUS: 512 (Ringbus)

ATI è arrivata tardi con la X1800. L'architettura era buona, in molti casi anche leggermente più veloce rispetto alla diretta concorrente, la GeForce 7800 GTX, ma non abbastanza da distaccarla in maniera sensibile. Tanto che a NVDIA è bastato lanciare una versione aggiornata del suo chip, capace di supportare 512 MB di RAM e funzionante a frequenze più elevate, per riprendersi il trono (almeno sulla carta, visto che le più potenti GeForce con 512 MB di RAM sono attualmente difficilissime da reperire).

La risposta di ATI non si è fatta attendere, anzi, era già pronta, e si aspettava solo la commercializzazione del chip R580 che equipaggia le recentissime Radeon X1900. Si tratta di un'evoluzione di R520 (visto sulle X1800), con il quale condivide l'innovativa architettura Ringbus e l'Ultra-Threaded Dispatch Processor. Se in precedenza si aveva un numero di unità di pixel shading pari a quello delle TMU – le Texture Mapping Unit – (16 in entrambi i casi), con R580 questa filosofia è stata abbandonata, mantenendo invariato il numero delle TMU e incrementando il numero delle unità di pixel shading, che passano a ben 48.

Un approccio particolare, che si rivela efficiente nel gestire quelli che sono i colli di bottiglia dei giochi attuali, cioè il calcolo degli shader. ATI si è resa conto che parametri un tempo fondamentali, quali il fill rate e la capacità di muovere milioni di poligoni, hanno assunto meno importanza con i titoli recenti, dal momento che gli sviluppatori puntano a migliorare l'aspetto visivo delle proprie creazioni aggiungendo effetti speciali, non solo incrementando il numero di poligoni di ogni oggetto. È il caso, per esempio, di *F.E.A.R.*, titolo capace di mettere in ginocchio anche le GPU più potenti, se spinto al massimo del dettaglio. La banda passante e il fill rate, invece, non subiscono radicali variazioni, complici anche le frequenze di core e RAM, che sono praticamente identiche a quelle dei modelli precedenti di ATI (650 MHz per il core e 1550 per la RAM della X1900 XTX contro i 640/1400 MHz delle X1800 XT).



Esternamente identica alle X1800, la Radeon X1900 offre un numero incredibilmente superiore di unità di shading.

"È corredata da software di tutto rispetto"

Per il resto, sono state mantenute le caratteristiche salienti del precedente chip, in particolare AVIVO, che verrà apprezzato da tutti gli appassionati di Home Theater PC in virtù degli ottimi algoritmi di scaling e deinterlacing e della capacità di acquisire filmati analogici eliminando molti dei difetti tipici della conversione a digitale.

Non manca neppure il supporto alla tecnologia Crossfire, anzi, la scheda inviataci da Sapphire è addirittura una master, quindi già dotata del compositing engine e in grado di interfacciarsi con le altre X1900, che siano XT o XTX . Questo esemplare, infine, è corredato da software di tutto rispetto: oltre all'immancabile PowerDVD 6, potrete scegliere due dei quattro giochi proposti da Sapphire: *Tony Hawk's Underground 2*, *Richard Burns Rally*, *Prince of Persio: Spirito Guerriero* e *Brothers in Arms: Rood to Hill 30*.





La X1900 si dimostra una scheda eccellente, anche se non è ancora possibile sfruttarne a pieno il potenziale. La tecnologia AVIVO, nonché la possibilità di attivare AntiAliasing e HDR insieme, la rendono un acquisto molto allettante.

9

ASUS N7800 GT TOP SILENT

- Produttore: Asus
- Distributore: Asus
- Internet: www.asus.it
- Prezzo: € 539

Caratteristiche Tecniche

Pixel Pipeline: 20
Vertex Pipeline: 7
Frequenza Core: 430 MHz
Frequenza RAM: 1.240 MHz
BUS: 256 bit

I maniaci del silenzio a tutti i costi, coloro che detestano percepire anche il minimo ronzio provenire dal proprio computer, si sono sempre dovuti accontentare di tecnologie di fascia media.

Non a caso, fra i possessori di Home Theater PC sono piuttosto diffuse schede quali le Radeon X1300 e X1600, così come le GeForce 6600, tutte raffreddate passivamente (ovvero acceleratori 3D che si limitano a impiegare radiatori privi di ventole).

Per la prima volta, Asus ha tentato di utilizzare un dissipatore passivo su una GPU piuttosto spinta: una GeForce 7800 GT, equipaggiata con uno dei chip più veloci sul mercato. Di conseguenza, non aspettatevi un piccolo parallelepipedo posto sopra il processore grafico, bensì un enorme radiatore, che probabilmente si rivelerà difficoltoso da inserire nei case meno spaziosi.

Il voluminoso dissipatore copre interamente un lato della scheda video, ed è sormontato da un altro radiatore, cui è collegato tramite heatpipe. Il sistema funziona senza alcun problema e, anche dopo parecchie ore di gioco, il chip grafico si mantiene su temperature tutto sommato accettabili, nonostante la frequenza di clock di ben 430 MHz per il core e di 1.240 MHz per le memorie.



La N7800 GT Top Silent è una scheda molto voluminosa, che necessita di un case abbastanza grande e aerato.

Vista la stabilità, abbiamo deciso di azzardare anche un overclock, "tirando" agevolmente il core fino a 460 MHz, senza difetti nelle immagini né problemi di stabilità. Per la RAM, invece, non c'è stato nulla da fare: non siamo riusciti a salire di frequenza. Poco male, considerando che le prestazioni sono notevoli anche alle frequenze standard.

Gli appassionati di Home Theater PC andranno in solluchero per una soluzione come questa, che permetterà loro di godere al meglio dei film tramite la tecnologia PureVideo di NVIDIA (pur se non all'altezza di AVIVO, si dimostra in ogni caso ottima). Il tutto senza che un solo sibilo della scheda video "interferisca" con la visione.

> "Il dissipatore diventa rovente dopo qualche minuto di gioco"

Come facilmente intuibile, il dissipatore della N7800 GT Top Silent diventa rovente dopo qualche minuto di gioco, tanto da non poter essere toccato con mano. Consigliamo, di conseguenza, di installare una scheda simile solo all'interno di case molto spaziosi e ben aerati, soprattutto se il processore centrale è raffreddato passivamente o a liquido: in caso contrario, il caldo che ristagna all'interno del case potrebbe far rapidamente salire sino a livelli di guardia la temperatura delle varie componenti, soprattutto i condensatori della scheda madre, "allergici" a una totale assenza di ventilazione.

I più temerari, potranno tentare anche configurazioni SLI con due schede di questo tipo, ma a noi sembra una soluzione azzardata, considerando il calore che poi sarebbe necessario smaltire all'interno del case del computer.

Nella confezione della N7800 GT Top Silent, oltre alla scheda, troverete gli adattatori per i cavi, i connettori per acquisire filmati da sorgenti in composito o S-Video e quelli per trasportare il segnale in component. Molto ricco il corredo software, che include il player AsusDVD, MediaShow SE, PowerDirector 3DE e alcuni giochi, in particolare *Peter Jackson's King Kong*, *Second Sight*, *Chaos League*, *PowerDrome*, *Savage*, *BillyBlade* e *Moshed*.

GIOCHI COMPUTER

Costa sensibilmente più di una 7800 GT "standard", ma il corredo software e la totale silenziosità la rendono comunque un'offerta molto interessante. Eccellente per chi con l'HTPC vuole anche giocarci.

8½

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

HALO 2 SU PC... MA SOLO ALCUNI

I giocatori PC si erano rassegnati a non sperare più in una conversione dell'eccellente *Halo 2* per la macchina da gioco più potente in circolazione. Come un fulmine a ciel sereno, però, Microsoft ha annunciato che il capolavoro dei Bungie potrà essere giocato a risoluzioni estremamente elevate sui monitor dei PC, in una conversione che includerà tutte le mappe originali e quelle aggiuntive rese disponibili solo successivamente al lancio del titolo su Xbox. Non mancherà un editor per far sbizzarrire gli utenti più creativi. Unica nota negativa: *Halo 2* funzionerà solamente sul nuovo sistema operativo di Microsoft, Windows Vista.

VERSIONE F IN ARRIVO

Pur essendo giunto sul mercato da poche settimane, l'Athlon FX-60 non rimarrà ancora per molto il più veloce processore a 64 bit. AMD è pronta a lanciare la serie F delle sue CPU, con cui abbraccerà finalmente le memorie DDR2. Gli Athlon 64, gli Athlon FX e gli Opteron della nuova generazione, sfruttando un connettore a 940 pin chiamato AM2 e un rinnovato controller interno, non saranno compatibili con le attuali motherboard, ma potranno interfacciarsi con 8 GB di moduli DDR2 800. La serie F, inizialmente composta solo da processori dual core, godrà inoltre di una serie di ottimizzazioni volte a ridurre il valore thermal design power, e di una tecnologia di virtualizzazione simile a quella osservata negli ultimi Pentium D 900. Utilizzando la stessa tensione da 1,35 Volt degli attuali modelli da 2,1 GHz, gli Athlon per socket AM2 potranno spingersi fino a 2,6 GHz. Il compito di superare la soglia dei 3 GHz rimarrà sulle spalle dei primi Athlon prodotti con tecnologia a 64 nanometri, attesi per la seconda metà del 2006.

OLED IN SALSA RUSSA

La compagnia russa Art Lebedev, che fece parlare di sé qualche mese

MSI NX7300 GS

Produttore: MSI
Distributore: MSI
Internet: www.msi-italia.com
Prezzo: € 83,59

Caratteristiche Tecniche
Unità di pixel shading: 4
Unità di vertex shading: 4
Frequenza core: 550 MHz
Frequenza RAM: 810 MHz
BUS: 64 bit

"F.E.A.R. è un osso troppo duro per la 7300 GS"

LE schede 3D di fascia alta hanno raggiunto prezzi che non si possono definire "popolari". Anche la cosiddetta fascia media non è certo alla portata di tutti, considerando che si tratta di modelli attorno ai 200-300 euro.

Al di sotto di queste cifre, è difficile trovare prodotti in grado di soddisfare le esigenze dei giocatori, sebbene ogni tanto compaia qualche esemplare interessante che, pur non superando i 100 euro, permette di eseguire decentemente anche i videogiochi più recenti.

Abbiamo quindi voluto provare la NX7300 GS, basata sul primo chip a 90 nanometri prodotto da NVIDIA, funzionante a 550 MHz e collegato a 256 MB di memoria tramite un bus a soli 64 bit. La 7300 GS è basata sulla tecnologia TurboCache, che consente alla scheda video di accedere alla memoria di sistema, nel caso quella installata sulla GPU non bastasse.

In passato, le schede TurboCache non avevano fatto rilevare prestazioni adeguate, ma in questo caso, con 256 MB installati sulla scheda video, la situazione potrebbe migliorare drasticamente.

La scheda è abbastanza piccola da trovare facile alloggio anche nei PC più compatti.

Purtroppo, il bus a 64 bit rende praticamente impossibile l'attivazione di AntiAliasing e le sole quattro pixel pipeline non lasciano presagire fluidità da urlo nei giochi che fanno pesante uso degli shader. Pur supportando lo shader model 3, dunque anche gli algoritmi di illuminazione più avanzati, la 7300 GS non ha i muscoli per consentire l'attivazione dell'HDR, nemmeno a basse risoluzioni.

Abbiamo svolto i nostri test con vari giochi usando una risoluzione adeguata alla classe della scheda, senza mai superare i 1024x768. *Doom 3* e *Far Cry* si sono rivelati giocabili anche al massimo dettaglio: il benchmark, con il primo, ha dato un risultato di 36,5 FPS, mentre nel secondo caso, con la mappa Volcano, abbiamo toccato i 39,57. Valori non elevatissimi, ma sufficienti per una discreta fluidità in quasi tutte le situazioni. Attivando l'HDR, invece, gli FPS crollano a 17,81. Come immaginavamo, *F.E.A.R.* si è dimostrato troppo arduo da "domare" per la 7300 GS e, al massimo del dettaglio, abbiamo ottenuto 9 miseri FPS. Disabilitando le Soft Shadow e qualche effetto di shading, la situazione è migliorata, ma non abbastanza da offrire una fluidità convincente in tutte le situazioni.

Nonostante il supporto a PureVideo, la NX7300 GS non ci è sembrata una scheda particolarmente indicata nemmeno per un Home Theater PC: la ventola, non troppo fastidiosa, è comunque udibile, e nella confezione non viene fornito un adattatore Component. Se intendete risparmiare e non avete grosse pretese, potreste accontentarvi, ma non aspettatevi di vedere decollare i giochi di ultima generazione.

La NX7300 GS è una scheda 3D appena sufficiente e poco adatta a un appassionato di videogiochi. Se disponete di un budget contenuto, resta comunque la miglior soluzione d'acquisto al di sotto dei 100 euro.

6

orsono mostrando un prototipo di tastiera composta da minischermi OLED, ha annunciato la disponibilità di una piccola periferica chiamata Optimus mini three keyboard. Ben lontana dal poter sostituire una tastiera tradizionale, la Optimus è un tastierino USB composto da tre pulsanti, capaci di visualizzare delle immagini con una risoluzione di 96x96 pixel. Tramite il software a corredo, sarà consentito assegnare a ogni tasto una o più funzioni e scegliere le immagini o le animazioni più adatte a ogni tipo di operazione. Il team di design russo ha posticipato agli ultimi mesi del 2006 la produzione di una tastiera completa dotata degli stessi piccoli schermi. Alla base del rinvio ci sono delle considerazioni di carattere economico: la produzione di schermi OLED è ancora molto costosa, come testimonia il prezzo di 100 dollari della Optimum.

4 GEFORCE PER DELL

Si chiama Renegade 600 il più potente esponente della gamma XPS di Dell. Pensato per accontentare i videogiocatori che non ammettono compromessi, il Renegade è il primo PC a utilizzare una configurazione Quad SLI, composta da quattro GeForce 7800 GTX con 512 MB di RAM ciascuna. Le GPU della sezione video trovano posto su due schede a doppia piastra disegnate da NVIDIA specificatamente per Dell e, operando alla frequenza di 430 MHz, si rivelano le compagne ideali del monitor LCD 3007WFP da 30 pollici. Il processore deputato al coordinamento di tanta potenza grafica è un Pentium Extreme Edition 955 overclockato a 4,25 GHz, un double core completo di tecnologia HyperThreading coadiuvato da un chipset nForce 4 16x e da 2 GB di DDR2 da 667 MHz. La sezione disco comprende un WD Raptor da 150 GB e due ulteriori unità SATA da 250 GB e 7200 RPM, impostate in modalità RAID 0. Il Renegade 600 sarà disponibile in primavera al prezzo base di 4.000 dollari, che

RAZER COPPERHEAD



- Produttore: Razer
- Distributore: Leader
- Internet: www.leaderspa.it
- Prezzo: € 65,90

Caratteristiche Tecniche
DPI: 2.000
Velocità di trasferimento: 1000 Hz
Sensore: Laser

IL settore dei mouse espressamente dedicati ai giocatori è particolarmente vivo, ultimamente. Dopo aver testato alcuni eccellenti modelli di Logitech, andiamo ad analizzare uno dei potenziali antagonisti dell'ottimo G5, il Razer Copperhead.

Il modello è a filo, molto leggero ed ergonomico. È dotato, come da tradizione Razer, di due pulsanti piuttosto ingombranti e comodi da schiacciare. Esteticamente ha il suo fascino, anche se la luce blu emanata dal mouse potrebbe non piacere a tutti, così come alcuni non impazziranno per la disposizione piuttosto infelice dei pulsanti laterali. Questi sono sì protetti da pressioni accidentali - essendo piuttosto incassati - ma chi ha la tendenza ad associarli ad alcune funzioni di gioco faticherà a raggiungerli.

Lo stesso discorso vale per i pulsanti preposti a modificare la sensibilità del sensore: si trovano incassati sul lato destro e, per premerli, sarà necessario distrarsi almeno un istante dalla partita. Praticamente, sarà più comodo tenere lo stesso valore per tutta la sessione. Il Copperhead, in compenso, consente di salvare le impostazioni nel firmware della periferica, che funzionerà nel modo definito dall'utente su qualsiasi computer cui verrà collegata, anche senza dover installare il software.

Alla prova dei fatti, il nuovo Razer è estremamente preciso e le possibilità di intervento sulla configurazione sono notevoli (è addirittura consentito impostare il trasferimento dati via USB a 1.000 Hz, il doppio rispetto alle migliori periferiche di altri produttori). Il Logitech G5, d'altro canto, è preferibile per l'accessibilità ai tasti posti sui lati e ai controlli deputati a variare la sensibilità. Il nostro consiglio è di provarli entrambi e di scegliere quello che si adatta meglio alla vostra mano.



Un eccellente mouse da giocatori, anche se non tutti potrebbero apprezzarne l'ergonomia. Precisione e configurabilità sono elevate, ma vale la pena di provare "con mano" il Copperhead, prima di deciderne l'acquisto.

8½

HERCULES DJ CONSOLE MK2



- Produttore: Hercules
- Distributore: Hercules
- Internet: www.hercules.com
- Prezzo: € 229

Caratteristiche Tecniche
Input: 2 RCA; 2 Phono; Microfono
Output: 2 RCA + jack cuffie

IL mestiere del DJ è affascinante, ma non certo facile, né economico. È necessario dotarsi di piatti, di costosi fonorivelatori (che tendono a rompersi facilmente con un utilizzo poco accorto) e, soprattutto, di dischi in vinile.

Hercules semplifica il lavoro dei disk jockey alle prime armi proponendo una piccola ed economica console, che offre tutte le funzioni tipiche di un sistema da discoteca, pur funzionando con materiale digitale (file WAV e MP3, soprattutto). Si tratta già del secondo tentativo dell'azienda in questo senso, e la nuova incarnazione offre alcune migliorie rispetto a quella testata nel febbraio 2004 da GMC.

I driver ASIO 2, per esempio, annullano le latenze che in passato potevano rendere frustrante la realizzazione di mix perfetti, e i DJ "veri" saranno felici di sapere che sono stati aggiunti due ingressi Phono (con tanto di connettore a massa) per collegare dei giradischi. Ciò che riteniamo più importante è la facoltà di decidere come monitorare il segnale in cuffia, scegliendo fra numerose configurazioni, secondo le esigenze. Si potrà ascoltare uno dei due segnali, il mix oppure attivare la modalità Split, che manda a un auricolare il segnale "in onda" e all'altro quello della canzone che verrà lanciata successivamente. Così facendo, risulterà piuttosto semplice legare alla perfezione le canzoni, grazie anche all'ausilio del programma in dotazione (VirtualDJ 3), che rileva (pur con qualche imperfezione, di tanto in tanto) le battute.

Sebbene lontana dalla qualità dei costosi prodotti professionali, la DJ Console permette di divertirsi molto ed è ottima per animare le feste fra amici o per divertirsi a casa propria sperimentandone le varie funzioni. Il prezzo è piuttosto allettante, considerando che comprende anche un programma per gestire la periferica.



Un deciso miglioramento rispetto alla precedente incarnazione, soprattutto per quanto riguarda le latenze. Non è una periferica di mixing adatta ai professionisti, ma è lo strumento ideale per animare le feste fra amici.

8

Tech News

Tutto quello che volevate sapere sulle nuove tecnologie e non avete mai osato chiedere

diventeranno 7.000 aggiungendo, in fase di configurazione, tutte le periferiche opzionali prodotte da Klipsch, Creative, Plextor e Logitech.

UN RAPTOR TRASPARENTE

Non contenta di offrire il più veloce disco SATA in commercio, Western Digital ha impegnato i suoi ingegneri in un progetto volto a soddisfare gli amanti dei case moddati.

Il risultato di tali sforzi è il Raptor X, il primo hard disk caratterizzato da un lato in parte trasparente. Il desiderio di sostituire la classica superficie metallica con una lente di policarbonato, in grado di esaltare i movimenti delle testine, ha costretto i designer del Raptor X a ideare delle innovative soluzioni tecniche: dei nanotubi al carbonio assicurano la dispersione delle più pericolose scariche di elettricità statica, mentre un particolare collante sintetico sigilla e ammortizza le turbolenze provocate dai piatti rotanti a 10.000 RPM. Il Raptor X ha prestazioni e capienza identiche a quelle dei normali Raptor WD1500, e verrà venduto in primavera al prezzo di 380 euro.

UNA 975 PER GIGABYTE

Il produttore taiwanese Gigabyte ha utilizzato il chipset 975X Express di Intel per dare vita alla G1975X, una scheda per Pentium D e Pentium Extreme Edition raffreddata da un voluminoso sistema di ventole chiamato TurboJet. Il calore prodotto dai mosfet della appariscente Gigabyte è convogliato in due tubi di plastica contornati da ventole, che puntano a produrre un flusso di aria fredda rivolto sui componenti di alimentazione e sulla CPU. Completa di due slot PCI-E 16x, la G1975X è compatibile con le configurazioni Crossfire di ATI, integra una sotto-sezione audio basata su DSP Creative ed è compatibile con le DDR2 a 667 MHz. Il BIOS della scheda offre ampie opportunità di overclock e, se opportunamente configurato, rende utilizzabili anche le DDR2 a 800 MHz.

Analisi delle prestazioni

CON la Radeon X1900, da 16 unità di shading si passa a 48, ma le prestazioni non decollano come ci si potrebbe aspettare.

Certo, i valori dei benchmark sono molto elevati e in Crossfire si arriva a stabilire dei veri e propri record, ma il distacco con la precedente generazione di Radeon e con le 7800 GTX 512 non è così marcato come l'architettura lascerebbe intendere. In parte, perché il processore centrale rappresenta in molti casi un collo di bottiglia, in parte perché i giochi attuali non consentono di sfruttare al meglio tanta potenza.

Se, prima, ogni nuovo chip grafico si distingueva per le frequenze di lavoro superiori, per un bus di comunicazione più ampio o per il supporto a qualche nuova versione di DirectX, ora i produttori hanno cambiato approccio. Ciò è dovuto al fatto che i motori dei videogiochi puntano sempre più a far lavorare le unità di shading, rendendo fondamentale una GPU capace di snellire questi calcoli.

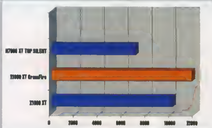
In effetti, gli incrementi sostanziali si notano con l'esigente *F.E.A.R.*, che si rivela del 15% più veloce rispetto a due X1800 XT in Crossfire. Bisognerà attendere titoli con shader ancora più pesanti, insomma, per vedere distaccate le schede video che sino a poco fa erano il top di gamma. Giochi che, tra l'altro, non dovrebbero tardare ad arrivare, considerando che tecniche come il rendering HDR e simili stanno diventando sempre più diffuse, e che applicarle richiede non solo il supporto allo Shader Model 3, ma anche abbastanza potenza di calcolo da gestirle con la necessaria fluidità.

Se già possedete una GeForce 7800 o una Radeon X1800, insomma, non affrettatevi a passare alla nuova arrivata: non ne trarrete grandi benefici, considerando che con la vostra configurazione sarete probabilmente in grado di giocare a 1600x1200 con filtri attivati a qualsiasi titolo (o quasi). Prima di concludere, grazie al test HQV siamo riusciti a valutare attentamente la qualità di AVIVO (presente in tutta la serie X1x00), che per quanto non legata alla qualità di rendering o all'esecuzione dei videogiochi, consente di godere al meglio dei film su DVD grazie a degli ottimi algoritmi di deinterlacciamento (in particolare, si è dimostrato ottimo il metodo Vector Adaptive) e di 3:2/2:2 pulldown.

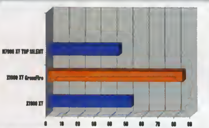
In parole povere, soprattutto se disponete di un monitor LCD, al plasma o di un proiettore, la qualità della riproduzione video sarà eccellente, a livelli di processori video molto costosi. Senza contare la possibilità di convertire filmati, evitando di gravare sul processore centrale, a velocità prima inarrivabili. Non saranno funzioni fondamentali, ma completano degnamente quello che è il miglior chip grafico sul mercato. Nonché il più costoso.



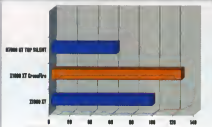
3D MARK 2005



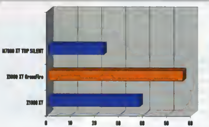
DOOM 3



FAR CRY



F.E.A.R.



SISTEMA DI PROVA

Abbiamo testato la Radeon X1900 Crossfire con una scheda madre Asus A8R-MVP, su cui erano installati un Athlon 64 FX-53 e 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX. I driver erano i Catalyst 6.2, la versione più aggiornata al momento della stesura dell'articolo.

USB A DOPPIA VELOCITÀ

OCZ e Geil, due noti costruttori di DIMM ad alte prestazioni, hanno espanso la propria gamma di prodotti introducendo delle pen drive USB con tecnologia dual channel. Sfruttando due chip flash operanti in parallelo, le Rally di OCZ e le David di Geil riescono a sfiorare i 30 MB/s in fase di lettura e i 20 MB/s in scrittura, avvicinandosi alle velocità ottenibili dai più voluminosi hard disk esterni. Il tempo di accesso ai dati raggiunto da questa nuova generazione di pen drive, pari a circa 2 ms, è decisamente inferiore a quello tipicamente offerto da qualsiasi unità di memorizzazione basata su piatti e testine. Disponibili in tre tagli da 512 MB, 1 GB e 2 GB, le Rally e le David sono particolarmente adatte ad accogliere le ultime distribuzioni Linux che possono fare il Boot da USB, o i file di swap dei PC muniti di un singolo hard disk. Il prezzo dei modelli da 512 MB si aggira, negli Stati Uniti, attorno ai 40 dollari.

L'EREDE DI MOZILLA

La fondazione Open Source responsabile dello sviluppo di Firefox e Thunderbird ha distribuito una nuova suite chiamata Sea Monkey ("scimmia di mare") integrante browser, newsreader e mail client. Basata in gran parte sul codice del vecchio Mozilla, la nuova suite può ricevere le notizie RSS, è compatibile con tutti i plug-in più diffusi nella Grande Rete e permette di navigare tra le varie pagine tramite tab. Sea Monkey, come tutti i prodotti della fondazione Mozilla, è gratuitamente scaricabile all'indirizzo **www.mozilla.org**. L'altrettanto gratuito browser scandinavo Opera si appresta, con l'arrivo della versione 9.0, a supportare i "widget", delle piccole applicazioni java in grado di fornire all'utente le più disparate informazioni in tempo reale: dalle previsioni meteorologiche ai risultati sportivi, senza dimenticare il traffico dei giocatori nei server online. Opera 9 sarà distribuito in agosto e supporterà il download dei file Bit Torrent.

NOKIA 6111



- **Produttore:** Nokia
- **Internet:** www.nokia.it
- **Prezzo:** € 349

NELLA serie "Semplici Piaceri", la collezione di Nokia composta da sette nuovi terminali che dovrebbero coniugare, nell'intenzione dei produttori, un'estrema facilità di utilizzo a un look elegante e disinvolto, il Nokia 6111 è il fratello minore: un cellulare "slide-up" (a slitta, come il vecchio 7650) dalle dimensioni contenute e con un prezzo non proprio proporzionato.

Mescolando tecnologia con una punta di spirito minimalista, il Nokia 6111 è un cellulare GSM Tri-Band dotato di fotocamera a 1 Megapixel e flash e di zoom digitale 6x. Il display del Nokia 6111 (con una modesta risoluzione di 128x160 pixel) supporta fino a 262.144 colori, forse non il massimo pensando a un impiego ludico del terminale.

Decisamente più ispirata, da questo punto di vista, la configurazione a slitta che, nei giochi d'azione, consente di nascondere il tastierino numerico trasformando il telefono in una minuscola (e visivamente accattivante) console portatile. La dimensioni di joystick e tasti sono piuttosto contenute, ma la loro disposizione supplisce egregiamente alla mancanza di spazio. Come tutti gli slide-up, il 6111 gode di una discreta robustezza, ideale per i maltrattamenti conseguenti a una normale sessione di gioco.

Particolarmente apprezzabile, inoltre, la selezione di titoli preistallati in memoria.

Questi comprendono, oltre al classico "Solitario", un ottimo gioco di golf (*Golf Tour*), un simulatore di backgammon e uno strabiliante gioco di rally in grafica poligonale 3D (*Chomp Rally 3D*), che ben dimostra le straordinarie e insospettabili potenzialità grafiche di questo telefono. Naturalmente, si tratta di un terminale java-compatibile, in grado di caricare altri giochi in formato J2ME, peccato che la memoria interna, di circa 23 MB, non sia espandibile davvero in alcun modo.

Appena sufficiente, considerando anche la selezione di giochi precaricati. Il 6111 è il terminale più povero della sua serie. **6**

- Piuttosto ergonomico
- Più che discreti i giochi precaricati

- Display scarso
- Memoria non espandibile

GMCMobile

A cura di Paolo Cupola

Provato

PRINCE OF PERSIA: I DUE TRONI



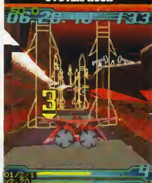
Nuovo episodio della saga di *Prince of Persia, I Due Troni* propone una strabiliante avventura del Principe dei videogiochi, secondo lo stile cui Gameloft ci ha abituato da tempo. Strutturato in sette livelli, questo capitolo propone due interessanti novità: così come nelle rispettive versioni "maggiori" (per PC, Xbox, PS2 e GameCube) il gioco cela una doppia personalità del protagonista. In alcune occasioni, il corpo del Principe sarà posseduto dal suo malvagio alter ego, "Dark Prince", dotato di un nuovo stile di combattimento e di una potente arma a forma di catena.
È inoltre presente, per la prima volta nella serie, una vera e propria corsa alla guida di una biga, cercando di evitare gli edifici, gli ostacoli ed eliminando i nemici. Il tutto con una grafica di prima categoria.

- Produttore: Gameloft
- Prezzo: € 5
- Piattaforme: Alcatel OT 556, OT 556T, OT 557, OT 565, OT 756, OT 757, OT C651; Motorola E398, E550, E790, ROKR E1, V3, V300, V330, V400, V500, V505, V525, V535, V540, V545, V547, V550, V551, V557, V600, V620, V635, V80; Nokia N70
- Versione provata: Nokia N70
- Internet: www.gameloft.it

Anche se non raggiunge le vette di *King Kong*, è uno dei giochi d'azione più interessanti del momento. **7**

Provato

SYSTEM RUSH



Pensate a un gioco di guida futuristico sulla falsariga di *Wipeout* (per PlayStation) o *F-Zero* (per Nintendo). Immaginate un sistema grafico tridimensionale wireframe in perfetto stile "TRON" (leggendario lungometraggio Disney del 1982). Immaginate di ambientare il tutto all'interno del cyberspazio virtuale di una rete di computer industriali. Se ancora non siete impazziti, ci sono buone probabilità che *System Rush*, nuova stravaganza di Nokia per N-Gage, sia il gioco che fa per voi. Nei panni (virtuali) di un hacker "buono", dovrete introdurvi nella rete di alcune multinazionali senza scrupoli, superando i droni di sicurezza (in pratica, i vostri avversari computerizzati) in una serie di gare su 15 diversi tracciati, alla guida di un rapidissimo veicolo fatto di luce. Avvincente anche nella modalità multiplayer via Bluetooth, *System Rush* dispone però di un sistema grafico poco convincente che, alla velocità frenetica cui si svolge il gioco, tende a confondere non poco.

- Produttore: Nokia
- Prezzo: € 49
- Piattaforme: Nokia N-Gage; Nokia N-Gage QD
- Versione provata: Nokia N-Gage QD
- Internet: www.n-gage.com

Divertente, ma per N-Gage si può trovare di meglio. La grafica wireframe convince poco e rende l'azione troppo confusa. **6**

Un tennis da tavolo... telefonico!



Il cosiddetto "Ping Pong" (ma i puristi preferiscono chiamarlo "Tennis da Tavolo") vanta, tra tutti gli sport, il primato di essere stata la prima disciplina convertita in videogioco e non è un caso che il primo coin-op della storia si chiamasse proprio *Pong*. Nel corso degli anni, molti simulatori di ping pong si sono succeduti sulle varie piattaforme e anche il mondo, piccolo ma fecondo, dei giochi per cellulare vanta simulatori più che dignitosi, come il divertente *3D Slam Ping Pong* di Sorrent. Uscirà tra pochi mesi, grazie all'italiana (è di Varese) Mobile Solutions, un nuovo simulatore destinato (per il momento, perché la versione J2ME è attualmente in fase di sviluppo) ai soli cellulari dotati di fotocamera e sistema operativo Symbian (come la serie 60 di Nokia). Il gioco, nella sua versione definitiva, si chiamerà *Pingis* e sarà gustabile in solitario o in multiplayer (con un altro utente) via Bluetooth e GPRS. La cosa, di per sé, non sarebbe particolarmente degna di attenzione, se non fosse per l'originale sistema di controllo impiegato in *Pingis*, che non usa i tasti del telefono, ma i movimenti reali del cellulare, senza impiegare alcun sensore esterno se non la fotocamera incorporata. Un sofisticato algoritmo interno confronta, con una frequenza oscillante tra i 15 e 18 fotogrammi al secondo, le immagini ricevute dalla fotocamera ed è in grado di determinare gli spostamenti nello spazio circostante di quest'ultima e, quindi, del cellulare.
I movimenti reali del telefono vengono rilevati e utilizzati come sistema di controllo per la racchetta virtuale del gioco. L'effetto è incredibile (specie in multiplayer) e apre la via a una nuova generazione di titoli.

DRIVER SENZA SEGRETI

Quando provate a modificare i parametri dei driver vi viene il mal di testa? Lasciate perdere l'aspirina: nelle pagine seguenti, GMC fa chiarezza sull'argomento!

I pannelli dei driver delle schede video hanno raggiunto una complessità non indifferente. Sebbene le impostazioni predefinite siano tarate per garantire un ottimo compromesso fra qualità e velocità di esecuzione, è possibile giocare un po' con i molteplici parametri così da ottenere qualche manciata di frame al secondo in più o per migliorare la qualità dell'immagine nei giochi che girano in maniera eccellente.

Considerando che è consentito creare dei profili personalizzati dei driver per ogni singolo titolo installato sul PC, ci è sembrato fondamentale andare ad analizzare nel dettaglio le numerose opzioni, in modo da rendere chiari certi concetti anche a chi non vive di pane e hardware. Tenere conto di qualsiasi acceleratore video e delle sue peculiarità sarebbe stato praticamente impossibile, così abbiamo deciso di concentrarci sulle schede più diffuse fra i giocatori: le ATI Radeon e le GeForce di NVIDIA.

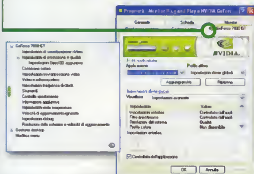
Le voci dei menu sono, bene o male, le stesse, ma secondo l'architettura scelta i consigli possono essere differenti in virtù di diverse implementazioni degli algoritmi, che risultano più o meno efficienti. Naturalmente, ci concentreremo sui parametri fondamentali per i giocatori. Che inizino le danze.

Per la stesura di questo articolo, ci siamo basati sull'ultima versione del ForceWare disponibile al momento di andare in stampa, ovvero la 81.98.

DRIVER FORCEWARE

IMPOSTAZIONI DI PRESTAZIONE E QUALITÀ

È questa la sezione di maggior interesse per i giocatori. Ricordate di selezionare la voce "Impostazioni Avanzate" nel menu "Visualizza". In caso contrario, avrete accesso solo a una parte delle opzioni.



IMPOSTAZIONI ANTIALIAS

La prima voce è quella relativa all'AntiAliasing e, solitamente, andrebbe lasciata al valore predefinito **Controllato dall'applicazione**. In questo modo, il filtraggio viene controllato dal pannello di configurazione del gioco: è la soluzione migliore, considerando che in alcuni titoli (come *Halo*) forzare l'AntiAliasing dai driver può portare a problemi di visualizzazione o di prestazioni. I valori sono **Disabilitato**, **2x**, **2xQ**, **4x** e **8xS**. Più si sale, più le prestazioni decadono.
È curioso sottolineare che la modalità **2xQ** imposta il Quincunx AntiAliasing, capace di offrire immagini solo leggermente più scalettate di un 4x, pur avendo un impatto sensibilmente inferiore sulle prestazioni. La modalità **8xS**, di contro, rallenta in maniera inesorabile l'esecuzione di ogni gioco: solo le 7800 GT e GTX consentono di attivarla, in alcuni giochi, senza diminuire eccessivamente la fluidità di esecuzione.

FILTRO ANISOTROPICO

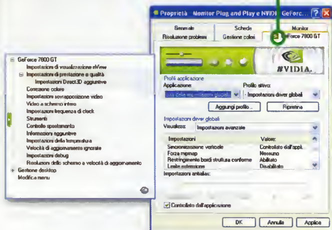
Anche il parametro relativo al Filtro Anisotropico andrebbe idealmente lasciato su **Controllato dall'applicazione**. Sono molti, però, i giochi che non prevedono tale opzione fra i menu. Il Filtro Anisotropico migliora drasticamente la qualità delle texture visualizzate da particolari angoli (per esempio, quelle del terreno, che in lontananza tende a "impastarsi"), ma può avere un impatto sensibile sulle prestazioni, soprattutto con le GPU meno potenti. Indicativamente, dalle GeForce 6600 GT in avanti non dovrebbe essere un problema impostarlo a 8x, mentre i fortunati possessori dei modelli di 7800 GTX non si facciano remore e lo spingano sino a 16x.

PRESTAZIONI DI SISTEMA

Questo parametro definisce l'aggressività delle ottimizzazioni relative agli algoritmi del filtraggio anisotropico e di quello trilineare. Tali valori potranno poi essere modificati a mano tramite le **Impostazioni avanzate**. Consigliamo di mantenerlo su **Qualità** e di agire personalmente sui rimanenti parametri.

SINCRONIZZAZIONE VERTICALE

Abilitando tale opzione, la scheda video genererà un numero di frame al secondo non superiore al refresh dello schermo. Se, quindi, avete impostato 85 Hz alla risoluzione cui giocate, nel migliore dei casi il titolo girerà a 85 FPS. Considerando che già a 60 FPS un gioco risulta sufficientemente fluido, è sempre meglio tenere attivata la sincronizzazione verticale, anche perché, in caso contrario, potrebbero comparire dei difetti di visualizzazione.



FORZA MIPMAP

Le opzioni disponibili sono **Nessuno**, **Bilineare** e **Trilineare**. Ha senso attivare una delle ultime due solo se il gioco che avete intenzione di lanciare non supporta il mimpapping (cioè l'utilizzo di numerose texture identiche, ma a risoluzioni diverse, da applicare secondo la distanza dell'oggetto dal giocatore).

RESTRINGIMENTO BORDI STRUTTURA CONFORME

Interessa solamente i motori grafici in OpenGL e andrebbe sempre tenuto attivato. Se, con qualche vecchio gioco OpenGL, riscontrate problemi di fluidità o errori di rendering, provate a disabilitarlo.

L'ALIASING OLTRE LA RETE

Solitamente, gli algoritmi di AntiAliasing vengono applicati solo agli spigoli dei poligoni, reputando che sarebbe inutile e dispendioso filtrare anche la texture. Esistono, però, delle situazioni in cui questo approccio non funziona correttamente: nel caso di grate o reti, realizzate tramite texture trasparenti e non da poligoni, i contorni del filo di ferro possono risultare estremamente scalettati. Per ovviare all'inconveniente, con le schede NVIDIA è consentito applicare il Transparent AntiAliasing che, come mostrano le immagini qui sotto, è in grado di fare miracoli – purtroppo a spese della velocità di esecuzione.



LIMITE ESTENSIONE

Praticamente ininfluente e, solitamente, non modificabile dall'utente. È attivato in alcuni profili predefiniti da NVIDIA, come quello dei giochi *ONI* e *Medal of Honor*, ma i nostri test non hanno evidenziato differenze nel disattivarlo.

ACCELERAZIONE HARDWARE

Se avete un solo schermo collegato alla scheda video, impostate questo parametro su **Schermo Singolo** e non preoccupatevene più. Se, invece, utilizzate più monitor contemporaneamente, potrete scegliere fra le modalità **Compatibilità** e **Prestazioni**. È sempre consigliabile la seconda, che però potrebbe creare qualche piccolo difetto grafico in alcuni giochi OpenGL, costringendovi in tal caso a optare per **Compatibilità**, sacrificando qualche fotogramma al secondo.

OTTIMIZZAZIONE TRILINEARE, OTTIMIZZAZIONE FILTRO MIP ANISOTROPICO, OTTIMIZZAZIONE CAMPIONE ANISOTROPICO

Questi tre parametri consentono di controllare in maniera calibrata il bilanciamento fra prestazioni e qualità visiva. Consigliamo di lasciare le ottimizzazioni sempre abilitate con la maggior parte delle GPU, e di disattivarle solamente con gli acceleratori più veloci (come 7800 GT e GTX). Le differenze all'occhio sono infatti molto sottili, difficilmente percepibili senza un'approfondita analisi delle schermate statiche, ma il calo in termini di frame rate è piuttosto evidente.

ANTIALIAS CORREZIONE GAMMA

Funziona solo con le schede della serie 7800 di NVIDIA e migliora ulteriormente la qualità degli algoritmi di AntiAliasing, soprattutto per quanto riguarda la fedeltà cromatica. Considerando l'impatto quasi impercettibile sulle prestazioni, consigliamo di tenerlo sempre attivato, sulle schede che lo supportano.

ANTIALIAS TRASPARENZA

Come l'AntiAlias Correzione Gamma, anche questa opzione funziona solo sulle GPU della serie 7. È possibile disabilitarla o impostarla come MultiSampling o SuperSampling. Quest'ultima è la scelta migliore dal punto di vista della qualità, ma anche quella che sforza maggiormente il chip grafico. Attivandolo, si ottimizza l'algoritmo dell'AntiAliasing nel caso di superfici "trasparenti", come recinti, grate e simili. In *Half-Life 2*, migliora nettamente la qualità del filtraggio di alcuni poligoni.

BUFFERING TRIPLO

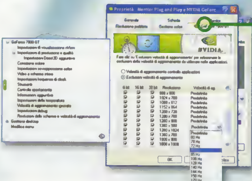
È sempre consigliabile attivarlo se avete abilitato la sincronizzazione verticale, dal momento che, in questa situazione, il Buffering Triplo consente di aumentare il numero di fotogrammi al secondo. Nel caso siate dotati di una scheda video con poca memoria (64 MB o meno), può causare alcuni problemi, soprattutto relativi al ritardo nella risposta del mouse.

BIAS LOD NEGATIVO

Se impostato su **Consenti**, può migliorare il dettaglio delle immagini, rischiando però di introdurre difetti di Aliasing. È consigliabile mantenere sempre il valore su **Restringi**, soprattutto se attivate il filtraggio Anisotropico.

VELOCITÀ DI AGGIORNAMENTO IGNORATE

Pur non facendo parte dei parametri relativi al 3D, si rivela fondamentale per tutti i giocatori che impiegano Windows XP. Usando questo sistema operativo, se il gioco non prevede di impostare la frequenza di aggiornamento dai suoi menu, si sarà limitati a soli 60 Hz, quale che sia il monitor utilizzato. Se con gli schermi LCD il problema non si pone, i possessori di monitor con tubo catodico (CRT) preferiranno un maggior controllo, ottenibile tramite questa sezione dei driver, che permette di definire quale frequenza utilizzare a ogni risoluzione. I parametri andrebbero impostati al massimo consentito dal vostro schermo (consultate il manuale).



Per la stesura di questo articolo, ci siamo basati sull'ultima versione dei Catalyst disponibile al momento di andare in stampa, ovvero la 6.1.

DRIVER CATALYST

ANTIALIASING
Anche per ATI, è consentito decidere se regolare questo parametro dal pannello del gioco o, nel caso il titolo in questione non lo consentisse, di forzarlo. I valori disponibili sono **2x**, **4x** e **6x**, se si utilizza una scheda singola, mentre si può arrivare sino a **14x** nelle configurazioni CrossFire. Ovviamente, salendo con il numero di campioni, le prestazioni diminuiranno. Sulle schede ATI dalla X800 in poi è anche disponibile l'opzione **Temporal AntiAliasing**, che permette di ottenere un discreto miglioramento della qualità visiva con un impatto praticamente nullo sulle prestazioni. Si tratta di un "trucco" che sfrutta la persistenza dei pixel sul monitor per ridurre ulteriormente le scalettature, senza aumentare il numero di campioni. Consigliamo vivamente di attivarlo.

ANTIALIASING ADATTIVO
Una particolare tecnica di AntiAliasing che combina sia il normale multisampling, sia il più pesante (ma qualitativamente migliore) supersampling. È interessante notare che il sample è programmabile. Di conseguenza, è il driver della scheda video a decidere su quali superfici applicarlo, evitando accuratamente quelle che non otterrebbero dei benefici visibili. Nonostante tale accorgimento, rimane un algoritmo molto pesante e, piuttosto che attivarlo, secondo noi è meglio aumentare la risoluzione e limitarsi all'AA "normale". I possessori di monitor LCD, arginati alle basse risoluzioni della matrice del display, troveranno utile questa tecnica, a patto di possedere GPU molto potenti.

CATALYST A.I.
Se i driver ForceWare per schede NVIDIA consentono di attivare o disattivare ogni singola ottimizzazione, nel caso dei Catalyst bisogna affidarsi al Catalyst A.I.. Disattivandolo, si imposterà automaticamente la massima qualità video, eliminando qualsiasi "trucchetto" per velocizzare l'esecuzione dei giochi, come per esempio algoritmi leggermente meno precisi per il filtraggio trilineare. Solitamente, le differenze in termini di qualità dell'immagine saranno invisibili, mentre il calo del frame rate risulterà piuttosto evidente. Consigliamo di tenere attivato il Catalyst A.I., impostandolo su **Advanced**. Nel caso di configurazioni CrossFire, il Catalyst A.I. va assolutamente attivato. Diversamente, i driver non potranno smistare il carico fra le due GPU e le prestazioni non aumenteranno nel migliore dei casi, mentre crolleranno nel peggiore.



FILTRO ANISOTROPO
Maggiore il numero di campioni, migliore la qualità delle texture visualizzate da angolazioni particolari (come i pavimenti, le strisce sulla strada nei giochi di guida e così via) e minore la velocità di esecuzione del motore del gioco. È consigliabile gestire il Filtro Anisotropico tramite il menu delle opzioni del gioco, ma nel caso quest'ultimo non preveda opzioni, forzandone l'attivazione si riescono a ottenere sensibili miglioramenti nella qualità dell'immagine. Le schede dalla Radeon 9800 in su non dovrebbero avere problemi a gestirlo sino a **8x**, mentre quelle più recenti, come le X1800/X1900, consentono di spingersi senza problemi sino a **16x**. Dalla serie X1800 in poi, inoltre, sarà disponibile l'opzione **High Quality AF**, che applica il filtraggio anisotropico non solo alle texture visualizzate da particolare angolazioni, ma a tutte, ovviamente a spese della velocità di esecuzione.



LIVELLO DI DETTAGLIO MIPMAP
Questo parametro indica la qualità del mipmapping e, idealmente, andrebbe sempre impostato al massimo, considerando anche che l'impatto sulle prestazioni non è drastico, mentre i miglioramenti visivi sono piuttosto evidenti.

TRUFORM
Anni fa, ATI introdusse il supporto a questa tecnologia che, se supportata dal gioco, consente di smussare i contorni dei poligoni, rendendoli meno squadrati e più credibili. Purtroppo, sono pochissimi i titoli a supportare il TruForm e il calo di prestazioni, quando è attivato, risulta piuttosto evidente. In parole povere, disabilitatelo e non ve ne pentirete!

EFFETTI SMARTSHADER
Le schede Radeon permettono di applicare alcuni filtri particolari: potrete giocare in bianco e nero, o come se vi trovaste in un

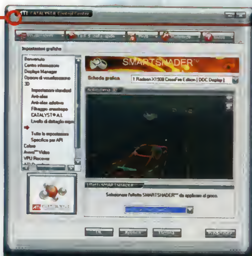
NESSUN COMPROMESSO

Per parecchio tempo, le schede ATI sono state tecnicamente inferiori a quelle proposte da NVIDIA, a causa del mancato supporto allo Shader Model 3. La nuova generazione di Radeon non poteva fare a meno di questa caratteristica e ATI ha saggiamente pensato di includerla, tra l'altro migliorandola. Se, con le GeForce, l'AntiAliasing e l'HDR non possono essere attivati contemporaneamente, le X1800 e X1900 non hanno problemi a gestire entrambi gli effetti contemporaneamente.


Immagine normale


AntiAliasing


AntiAliasing + HDR



vecchio film, oltre a esaltare i contorni degli oggetti o applicare un motion blur particolarmente evidente. Una caratteristica per divertirsi un po' o per soddisfare la propria curiosità, e che andrebbe attivata solo in questi casi.

ATTENDI AGGIORNAMENTO DELLO SCHERMO

Abilitando questa opzione, la scheda video genererà un numero di frame al secondo non superiore al refresh dello schermo. Se, quindi, avete impostato 85 Hz alla risoluzione cui giocate, nel migliore dei casi il titolo girerà a 85 FPS. Considerando che già a 60 FPS un gioco risulta sufficientemente fluido, è sempre meglio tenere attivata tale preferenza, per evitare la comparsa di errori di visualizzazione.

SPECIFICO PER API

Sotto questa sezione si trovano alcune voci che permettono di ottimizzare il supporto Direct3D e OpenGL.
Attiva istanza geometria abilita il supporto al Geometry Istancing, introdotto con le DirectX 9.0c: praticamente, è possibile creare più istanze dello stesso oggetto per snellire i calcoli della GPU. Nel caso di un campo d'erba, per esempio, la scheda non dovrà calcolare ogni singolo stelo, ma si limiterà a gestirne uno solo, che poi verrà replicato per tutta l'area. A meno di difetti di visualizzazione evidenti, tenetelo sempre attivato.

FORMATI TRAMA DXT SUPPORTATI

Se attivato, consente di comprimere le texture in modo da risparmiare memoria video. Dal momento che l'algoritmo è molto efficiente e non riduce sensibilmente la qualità delle immagini originali, consigliamo di attivarlo.

CENTRATURA ALTERNATIVA PIXEL

Un parametro che andrebbe sempre disabilitato, fatta esclusione per eventuali titoli che presentano evidenti problemi di mappatura delle texture.

TRIPLO BUFFERING

È sempre consigliabile attivarlo se avete abilitato la sincronizzazione verticale, dal momento che, in questa situazione, il Buffering Triplo consente di aumentare il numero di fotogrammi al secondo. Nel caso siate dotati di una scheda video con poca memoria (64 MB o meno), può causare alcuni problemi, soprattutto relativi al ritardo nella risposta del mouse: in tal caso, disabilitatelo.

FORZA PROFONDITÀ Z-BUFFER

Questa voce permette di impostare la precisione dello Z-Buffer, usato per indicare alla GPU le distanza del poligono dal giocatore. Una maggior precisione dovrebbe ridurre l'eventualità di errori, evitando di calcolare facce del modello 3D che, in ogni caso, rimarrebbero nascoste. Consigliamo di disabilitarlo, in modo che sia l'applicazione a decidere la precisione dello Z-Buffer.

VPU RECOVER

Nel malaugurato caso di un "crash" durante il gioco, l'attivazione di VPU Recover dovrebbe evitare di far "inchiodare" l'intero computer PC. In molte configurazioni, però, questo parametro rende il sistema meno stabile, rendendo le "piantate" più frequenti. Disabilitatelo sempre.



Il Sistema GIUSTO

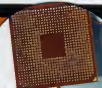


I cuccioli di Raptor crescono e permettono di snellire la sezione Disco Fisso del Sistema ideale, che si dota anche del più potente processore dual core in commercio. Le 7800 GTX continuano a rimanere il meglio, ma le X1900 Crossfire sono ormai visibili all'orizzonte.

VENTO DEL NORD

La nuova generazione di GPU ATI è arrivata molto prima del previsto, dimostrando, nei primi benchmark, di essere superiore alle offerte NVIDIA sia sul piano della velocità, sia su quello della qualità di rendering. La presenza di una coppia di GeForce 7800 GTX nel nostro Sistema ideale è dovuta solo all'impossibilità, al momento in cui scriviamo, di scovare una Radeon X1900 Crossfire nei listini dei negozi italiani. L'assenza non deve allarmare chi, in passato, ha atteso per mesi l'arrivo di alcuni prodotti dell'azienda canadese: i migliori negozi asiatici e americani offrono già tutte le schede della serie R580 ai giocatori meno pazienti e dotati di budget sostanziosi. Nulla dovrebbe impedire ai Radeon con 48 unità di shading di diventare i protagonisti dei prossimi Sistemi ideali, trasformandoli in piattaforme ideali per l'ormai incombente *Prey*.

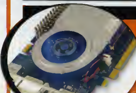
▼ PROCESSORE



- **SISTEMA IDEALE: Athlon FX-60 € 1.450**
  Socket 939 – 2,6 GHz – dual core – 1 MB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA MEDIO: Athlon 64 3800+ € 320**
  Socket 939 – 2,4 GHz – 128 KB Cache L1 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit
- **SISTEMA BASE: Athlon 64 3200+ € 175**
  Socket 939 – 2,0 GHz – 128 KB Cache L2 – 512 KB Cache L2 – HyperTransport 2 GHz – 64 bit

Due unità di elaborazione operanti a 2,6 GHz permettono al processore FX-60 di brillare nei giochi che supportano le architetture dual core. Le configurazioni più economiche si affidano ai MHz dei tradizionali Athlon 64, ma riescono comunque a eseguire gli ultimi titoli senza incertezze.

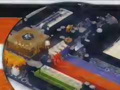
▼ SCHEDA VIDEO



- **SISTEMA IDEALE: 2 GeForce 7800 GTX 512 in SLI € 1.300**
  PCI-Express – 512 MB GDDR3 1,2 GHz – 256 bit – 24 Pixel Shader 3.0 – 8 Vertex Shader 3.0 – 2 DVI
- **SISTEMA MEDIO: GeForce 6800GS € 280**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 1 GHZ – 256 bit – 425 MHz Core – 12 Pixel Shader 3.0 – 5 Vertex Shader 3.0
- **SISTEMA BASE: Radeon X800 GTO € 200**
  PCI-Express – 256 MB GDDR3 980 MHZ – 256 Bit – 400 MHz Core – 256 bit – 12 Pixel Shader 2.0b – 6 Vertex Shader 2.0

Le GeForce 7800 GTX in versione SLI propongono velocità da brividi, mentre le 6800GS offrono al Sistema medio la programmabilità degli shader di terza generazione. ATI riesce a trovare uno spazio grazie ai nuovi Radeon X800 GTO, caratterizzati da un eccellente rapporto prezzo/prestazioni.

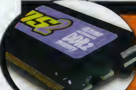
▼ SCHEDA MADRE



- **SISTEMA IDEALE: Asus A8N32-SLI Deluxe € 239**
  nForce 4 SLI– Socket 939 – 4 DDR 1 400 – 2 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 6 SATA – 2 PATA – 2 Gigabit
- **SISTEMA MEDIO: Abit AN8 Fatal1ty € 170**
  nForce 4 Ultra – Socket 939 – 4 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 2 PCI-E 1x – 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit
- **SISTEMA BASE: Sapphire Pure Performance € 100**
  Radeon Xpress 200 – Socket 939 – 2 DDR 400 – 1 PCI-E 16x – 1 PCI-E 1x - 4 SATA – 2 PATA – 1 Gigabit

Le 32 linee PCI-E del più versatile chipset animano il Sistema ideale, mentre le configurazioni più economiche rimangono legate a un singolo slot PCI-E 16x. La Abit Fatal1ty ha una spiccata propensione all'overclock. Tutti i modelli scelti sono, comunque, pronti ad accogliere le CPU dual core.

▼ MEMORIA RAM



- **SISTEMA IDEALE: 2 GB Corsair TwinX 4400 € 560**
  4 DIMM da 512 MB – Latenze 2,5-4-4-8 a 550 MHz – 2,75 V – Dissipatore metallico
- **SISTEMA MEDIO: 1 GB Kingston HyperX PC4000 € 200**
  2 DIMM da 512 MB – Latenze 3-4-4-8 a 500 MHz – 2,6 V – Dissipatore Metallico
- **SISTEMA BASE: 1 GB Corsair Value € 120**
  [illegible] DIMM da 512 MB – Latenze 3-3-4-8 a 400 MHz – 2,6 V

I due sistemi più costosi adottano delle memorie DDR a 550 e 500 MHz, che si accoppiano al meglio con i moltiplicatori degli ultimi Athlon, spingendoli verso nuove vette di overclock. Il Sistema base si basa su un kit dual channel più economico, ma dalla provata affidabilità.

▼ CASSE

■ SISTEMA IDEALE: Logitech Z-5500 Digital € 339
5.1 – Decoder Dolby Digital e DTS con input ottico e coassiale – 505 Watt RMS – Presa cuffie – Telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Inspire T7900 € 110
Kit analogico 7.1 – 80 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Line In ausiliario – Telecomando a filo

■ SISTEMA BASE: Creative Inspire T6060 € 85
Kit analogico 5.1 – 72 Watt RMS totali – Uscita cuffie – Telecomando a filo – Upmix CMSS

I kit 7.1 e 5.1 analogici di Creative assicurano la giusta immersione sonora ai sistemi economici. I 500 Watt di potenza delle Z-5500 di Logitech puntano, invece, a soddisfare anche chi usa il PC per riprodurre la colonna sonora dei più spettacolari DVD.

▼ MONITOR

■ SISTEMA IDEALE: BenQ FP202W € 630
20 pollici – Formato 16:10 – Risoluzione massima 1680x1050 – DVI e VGA – 8 ms

■ SISTEMA MEDIO: BenQ FP71V+ € 340
17 pollici – Formato 4:3 – Risoluzione massima 1280x1024 – DVI e VGA – 5 ms

■ SISTEMA BASE: LG 1750SQ € 260
17 Pollici – Formato 4:3 – Risoluzione Massima 1280x1024 – VGA – 8 ms

Il BenQ scelto per il Sistema ideale è il primo monitor in grado di unire un'elevata risoluzione widescreen a un tempo di risposta dei cristalli inferiore ai 10 ms. I modelli adottati dalle configurazioni più economiche non sono da meno, e offrono immagini nitide e precise anche nei più veloci sparatutto.

▼ SCHEDA AUDIO

■ SISTEMA IDEALE: Creative Sound Blaster X-Fi Elite Pro € 349,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Esterno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA MEDIO: Creative Sound Blaster X-Fi Fatal1ty FPS € 249,99
24/96 KHz in 7.1 – 24/192 KHz in stereo – Rack Interno – 64 MB RAM – EAX 5 – telecomando

■ SISTEMA BASE: Chip integrato sulla scheda madre
Almeno 24 bit/96 KHz in modalità 5.1 – EAX 2

Una spesa che può sembrare folle, quella del Sistema medio, ma i 64 MB di RAM della X-Fi "griffata" dal campione di *Painkiller* Fatal1ty aiuteranno a velocizzare l'esecuzione dei giochi e le EAX 5 consentiranno di immergersi a pieno nei mondi virtuali più ricchi di effetti sonori.

▼ MASTERIZZATORE DVD

■ SISTEMA IDEALE: Lettore DVD ROM Pioneer 16X € 25 e Mast. Plextor PX-716SA € 130
Serial ATA – Dual Layer – 8 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 6x

■ SISTEMA MEDIO: Plextor PX-750A € 100
Serial ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD+R DL 8x

■ SISTEMA BASE: NEC ND4550 € 52
Parallel ATA – Dual Layer – 2 MB Buffer – DVD+R 16x – DVD +R DL 6x – DVD RAM

I tre sistemi sfruttano dei masterizzatori in grado di salvare 8 GB di dati sui DVD vergini a doppio strato. Il Plextor scelto per il Sistema Ideale rimane l'unica unità DVD-RW in commercio con interfaccia Serial ATA e 8 MB di buffer. Il modello adottato dalla configurazione media è compatibile anche con i DVD RAM.

▼ DISCO FISSO

■ SISTEMA IDEALE: Western Digital Raptor 150 GB € 380
150 GB – Serial ATA 150 – 10.000 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 5 ms

■ SISTEMA MEDIO: Maxtor DiamondMax 10 300 GB € 150
300 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 16 MB Buffer – Tempo di accesso 9 ms

■ SISTEMA BASE: Samsung SpinPoint 200 GB € 110
200 GB – Serial ATA 150 – 7.200 RPM – 8 MB Buffer – Tempo di accesso medio 9 ms

Il Sistema ideale sfrutta un disco da 10.000 RPM e 16 MB di buffer in grado di surclassare, per velocità di accesso ai dati, tutte le altre unità SATA in commercio. Le configurazioni più economiche, invece, puntano a offrire molti GB di spazio ai giochi.

Risultato

ATTENZIONE Considerate che, dal momento della rilevazione dei prezzi, alla stampa della rivista potrebbero esserci delle modifiche anche sostanziali negli stessi.

SISTEMA IDEALE	SISTEMA MEDIO	SISTEMA BASE
€ 5.402,99 (limite 5.500)	€ 1.919,99 (limite 2.200)	€ 1.102 (limite 1.200)

TIFONI ARTIFICIALI

Le CPU dual core comparse negli ultimi mesi meritano di essere raffreddate da dissipatori migliori di quelli sempre presenti nelle scatole di AMD e Intel. Ecco tre modelli in grado di placare i bollenti spiriti dei processori vicini ai 4 GHz.

Zalman CNPS9500 LED
€ 75

Una ruota di sottili lamelle di rame raffreddate da una ventola luminosa da 7 cm. La perfetta lappatura inferiore e le tre pompe di calore integrate rendono questo prodigio coreano efficace e silenzioso.



Titan Vanessa L-Type
€ 60

Una voluminosa ventola da 12 cm agganciata a 33 alette di alluminio, per un peso complessivo di 825 grammi. Una "farfalla" capace di smaltire anche i bollori delle CPU più roventi.



Thermaltake Beetle
€ 36

Un piccolo tunnel di aerazione che richiama le forme delle turbine utilizzate dai velivoli. La velocità della ventola è regolabile tramite un panello frontale. Adatto sia agli overclocker, sia a chi preferisce il silenzio.



schermo BLU

Premi INVIO per continuare



I problemi hardware giocosi vengono affrontati e risolti dall'infaticabile Quedex. Per sottoporgli un caso, inviate una e-mail a: **schermoblu@futureitaly.it** oppure una lettera a: **Schermo Blu, Giochi per il Mio Computer, Via Asiago 45, 20128 Milano**

GIRI DI PROVA

Mirabolanti connessioni da 10 Mbit, schede madri dalla personalità nascosta e alimentatori portati allo stremo dalle schede video più potenti costellano le pagine mensili, scritte tra uno starnuto influenzale, un giro di pista gratuito con *TrackMania Nations ESWC* e un test di 3DMark 06 sulle nuove X1900. Il loro arrivo, contemporaneo a quello di un monitor Dell da 30 pollici, darà il colpo di grazia alle finanze degli appassionati che, come me, sognano a occhi aperti di giocare a *Prey* alla risoluzione di 4 MegaPixel.

Quedex

LA DOMANDA PERFETTA

Le caselle di posta di Quedex sono sempre piene di lettere ed e-mail riguardanti quesiti tecnici. Vista la miriade di configurazioni hardware e software in commercio, è bene specificare alcune caratteristiche del PC, per avere risposte più mirate. Ricordate di indicare sempre:

- Sistema Operativo
- Processore, chipset della scheda madre e RAM
- Schede video, audio ed eventuali altre periferiche installate
- Antivirus e FireWall attivati

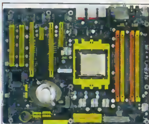
Più informazioni riuscirete a fornire riguardo il computer in esame, più sarà facile risolverne i problemi.

DA ULTRA A SLI

Ciao Quedex,
ho acquistato da poco una scheda madre LANParty UT nF4 Ultra-D dotata di modalità Dual Xpress Graphics. Vorrei sapere se le sue prestazioni in presenza di due GeForce sono paragonabili a quelle delle schede SLI e se, in alternativa, potrò installare una VGA con due GPU come la Asus Extreme N7800 GT Dual, recensita sul numero 112 di GMC.

Luca

In presenza di una seconda scheda video, la nForce 4 Ultra-D di DFI può indirizzare 2 canali PCI-E verso il secondo slot 16x, consentendo l'utilizzo contemporaneo di 2 VGA e la gestione di 4 monitor. Senza apportare alcuna modifica al chipset, la Ultra-D non è però in grado di operare in modalità SLI (quindi di sfruttare le capacità di rendering di due GPU in un singolo gioco), a causa di un preciso blocco inserito da NVIDIA all'interno dei più recenti ForceWare. Rimuovendo il dissipatore del chipset, utilizzando agilmente una matita conduttiva su alcuni condensatori e sfruttando dei driver non ufficiali, è comunque possibile trasformare le prime Ultra-D immesse sul mercato in schede SLI perfettamente funzionanti.



La NF4 Ultra-D di DFI può essere trasformata in una SLI dagli esperti più coraggiosi, non senza incappare in qualche svantaggio.

Sugli esemplari più recenti di questa anomala DFI, la modifica è ostacolata da uno strato di materiale epossidico posto da NVIDIA sui condensatori in questione. Considerando i rischi di tale operazione e gli svantaggi generati dall'utilizzo di driver non ufficiali, ti consiglio l'acquisto di una normale 7800GTX. La Asus Extreme N7800GT Dual, oltre a essere difficilmente reperibile, funziona solo con un limitato numero di motherboard SLI. Tra queste, vi è anche la SLI-D di DFI, parente stretta della tua Ultra, ma dubito tu voglia essere il pioniere assoluto di una modifica, dagli esiti incerti, volta a far funzionare una scheda da 800 euro.



Le ultime VGA mettono spesso in crisi gli alimentatori meno recenti, quelli con una potenza di targa di 300 Watt.

CARENZE ENERGETICHE

All'avvio del PC, mi compare un errore riguardante il System Sentinel NVIDIA e una carenza di alimentazione della scheda grafica. Ho un alimentatore da 300 Watt, una GeForce 6600 GT e un Athlon 2400+ con 256 MB di RAM.

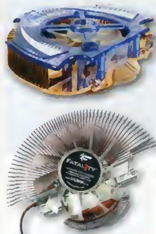
Roberto

Se il connettore supplementare a 4 pin è ben inserito nella VGA, il problema risiede certamente in un alimentatore sottodimensionato rispetto alle esigenze del sistema. Sostituisci il tuo modello con un esemplare da almeno 500 Watt, magari dotato di PFC attivo, così da

Un abbonamento Internet ponderato

Impegnati a scegliere con maniacale perizia i componenti interni del PC, i videogiocatori spesso affidano il loro collegamento Internet al provider che sventola più alta la bandiera dell'ADSL2, oppure offre il canone mensile più economico. Ammaliati dai 12 MBit al secondo raggiungibili in download dalle connessioni ADSL di seconda generazione (per non parlare dei 24 MBit/s, vanto delle ADSL2+), molti utenti dimenticano di chiedere al provider il valore MCR, quello più importante per chi desidera scaricare file di grosse dimensioni. Il Minimum Cell Rate indica la banda messa a disposizione di ogni utente dallo Dslam, il dispositivo che riceve i dati provenienti dai modem e li instrada nella rete del provider. Esso indica la banda minima garantita, quella che verrà sperimentata durante il 90% del tempo di connessione. Chi ama gli FPS online, poi, non deve mettere in secondo piano la latenza, che risulterà ridotta in presenza di connessioni di tipo Fast, capaci di ridurre il ping tra server e client a 20-30 ms. La maggior parte dei provider offre solo connessioni di tipo interleaved, che si traducono in un ping non inferiore ai 60-70 ms, e in un handicap nelle arene di gioco più furiose. Fino a poco tempo orsono, l'unico provider ad assicurare la modalità Fast era NGI, ma di recente anche Libero ha iniziato a offrire gratuitamente connessioni di questo tipo agli abbonati che non distino dalla centrale telefonica più di 2 chilometri. Le esigenze di chi frequenta mondi virtuali interattivi non sono identiche a quelle di chi usa Internet solo per salutare i nipotini tramite una WebCam. Ricordiamocene e poniamo le domande giuste al nostro gestore, prima di firmare un contratto.

offrire una tensione stabile a tutti i componenti. Scoprire i consumi del proprio PC richiede, comunque, una semplice addizione: nel tuo caso, al TDP del processore (il Thermal Design Power indica il numero di Watt consumati dalla CPU, ed è pari a 62 W negli Athlon XP 2400+) è sufficiente sommare i 20 W dell'hard disk, i 25 W dell'unità DVD, i circa 90 W bruciati dalla 6600GT, i 5-7 W consumati da ogni scheda PCI, i 10-20 W necessari al funzionamento delle DIMM e i 35 W utilizzati dalla tastiera e dalle altre periferiche USB. Considerando che un alimentatore con una potenza nominale di 500 W non è in grado di erogare più di 200-250 W per ogni linea di tensione, il conto è presto fatto.
In alternativa, gli utenti più pigri possono raggiungere l'indirizzo **www.extreme.outervision.com/index.jsp** e utilizzare un modulo capace di calcolare automaticamente i Watt consumati da ogni tipo di configurazione, ventole e neon luminosi compresi.



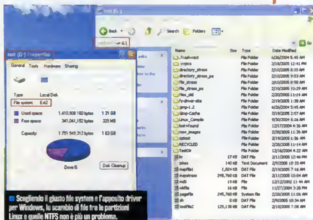
L'installazione dei dissipatori per schede 3D è diventata piuttosto semplice e richiede solo l'utilizzo di un cacciavite e di un po' di pasta termica.

VGA BEN RAFFREDDATE

Nel numero di Natale 2005 avete parlato dei dissipatori per VGA. Vorrei installarne uno sul mio Radeon X800 per sostituire quello standard di Sapphire che, con il tempo, è diventato piuttosto rumoroso. La sostituzione sarà semplice? Dovrò utilizzare della pasta adesiva?

Rino

Gli ultimi dissipatori di ATI e NVIDIA sono sostituibili senza alcun problema, semplicemente togliendo le viti che fissano il blocco radiante alla scheda. I migliori modelli di Vantec, Cooler Master, Thermaltake e Zalman sono applicabili su tutte le GeForce e i Radeon usciti negli ultimi mesi. Prima di effettuare l'acquisto, però, è sempre bene consultare la lista di compatibilità pubblicata da tutti i produttori. Per la tua X800 non posso che consigliarti l'Iceberq 5 di Vantec o la Titan Eagle, due voluminosi blocchi di rame completi di heatsink applicabili ai moduli BGA delle GDDR. Una volta ricoperta la VPU di un sottile strato di pasta termoconduttiva (non adesiva) e usato lo sticker isolante sulla staffa di fissaggio posteriore, la tua VGA verrà raffreddata silenziosamente e illuminata da un brillante led azzurro. Solitamente, i dissipatori per schede 3D prodotti da terze parti traggono la corrente elettrica necessaria al proprio funzionamento dai connettori a tre pin delle motherboard, o direttamente dai molex dell'alimentatore. Ciò non ti impedirà di sfruttare l'opzione Overdrive dei Catalyst, dato che il sensore relativo alla temperatura della VPU continuerà a funzionare e, anzi, vedrà il suo spazio d'azione aumentare lievemente.



Scegliendo il giusto file system e l'apposito driver per Windows, lo scambio di file tra le partizioni Linux e quelle NTFS non è più un problema.

UNIVERSI COLLEGATI

Ho installato la distribuzione Linux Gentoo sul secondo hard disk del mio PC, utilizzando come file system ReiserFS. Mentre sono in Windows, però, non posso in alcun modo accedere ai file contenuti nella nuova unità, che viene rilevata in Gestione Periferiche, ma risulta assente da Risorse del computer. Non è curioso che da Gentoo io riesca a leggere i file del disco NTFS e non viceversa?

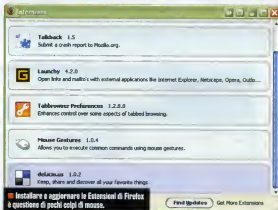
Greedy

I sistemi operativi di Microsoft possono acquisire una parziale compatibilità con il file system ReiserFS sfruttando uno dei tanti driver disponibili in Rete.
Attualmente, anche quello più completo e stabile (YAReG, scaricabile all'indirizzo **yareg.akucom.de**) assicura esclusivamente le operazioni di lettura, senza permettere all'utente Windows di scrivere alcunché nella partizione Linux. Il problema è aggirabile

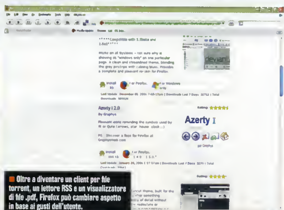


Solo per esperti Un browser personalizzato

Che Firefox renda la navigazione in Internet più comoda rispetto a Internet Explorer è noto a tutta la comunità degli appassionati. La velocità con cui il browser gratuito della fondazione Mozilla apre le più complesse pagine HTML e la possibilità di passare tra più siti utilizzando una sola finestra giustificherebbero, da sole, la migrazione dal programma di Microsoft. Gli utenti conservatori verranno forse convinti a fare il grande passo scoprendo le estensioni del browser, generate da un esercito di programmatori appassionati intenti a soddisfare i bisogni tipici di chi naviga molto, per lavoro o per diletto. Le estensioni arricchiscono la "volpe di fuoco" permettendo di visualizzare i file .pdf, consentendo all'utente di sfogliare le pagine con un rapido movimento del mouse (ricreando le "gesture" già apprezzate nel browser scandinavo Opera) e salvando nella cache del disco le sessioni lasciate aperte, in modo da velocizzare le operazioni di ripresa del lavoro. La semplicità con cui il menu Estensioni e il sito **addons.mozilla.org** consentono di sperimentare centinaia di file senza alcun rischio facilita l'esplorazione e il desiderio di trovare il plug-in perfetto per le proprie esigenze. Firefox è scaricabile all'indirizzo **www.mozilla.org**.



Installare e aggiornare le Estensioni di Firefox è questione di pochi colpi di mouse.



Oltre a diventare un client per file torrent, un lettore RSS e un visualizzatore di file .pdf, Firefox può cambiare aspetto in base ai gusti dell'utente.

utilizzando il meno esotico file system EXT2, perfettamente supportato da Gentoo. Tramite l'utility **FS-Driver**, distribuita all'indirizzo **fs-driver.org**, il disco del secondo sistema operativo risulterà completamente accessibile anche da XP, comparendo normalmente nella finestra di Risorse del computer.

AVVENTURE A 64 BIT

Sarei interessato all'acquisto di un Athlon 64, ma temo di non sfruttarlo appieno utilizzando un sistema operativo a 32 bit. Dovrò per forza installare Windows XP a 64 bit per godere della migliore versione di *Far Cry*?

Norman

Sebbene l'unica versione di Windows in grado di sfruttare tutte le estensioni degli ultimi processori AMD e Intel sia effettivamente la XP Pro 64 Bit Edition, non è strettamente necessario munirsi di un nuovo sistema operativo per godere della qualità degli Athlon 64 nei giochi. La patch a 64 bit per *Far Cry* aggiunge alcuni dettagli grafici, aumenta il numero degli oggetti influenzati dalla fisica e integra due mappe multiplayer addizionali, ma rimane un'eccezione in un panorama che vede gli sviluppatori sfruttare la potenza di calcolo delle CPU in un ambiente a 32 bit. Sebbene sia ATI, sia NVIDIA abbiano pubblicato dei driver a 64 bit stabili ed efficienti, permangono alcuni limiti nell'utilizzo di Windows XP a 64 bit, che risulta incompatibile con molti dei titoli più datati e con alcuni antivirus. Prendi in considerazione l'acquisto del nuovo sistema operativo nel caso tu voglia eseguire esclusivamente i giochi più recenti. Diversamente, affidati alle normali versioni a 32 bit di Windows, lasciando al futuro Vista il compito di spremere ogni transistor della tua prossima CPU.



Far Cry è uno dei pochi giochi a beneficiare di una patch creata appositamente per l'accoppiata Athlon 64-Windows XP 64 Bit Edition.

GIOCHI COMPUTER

SOS Rapido Risposte brevi

D Da quando ho installato una seconda DIMM sulla mia scheda madre Realtek P4VTG-M, il PC si riavvia o mi dà errori sconosciuti nei giochi. Le DIMM sono due Kingston identiche che, singolarmente, funzionano alla perfezione.

Felice

R La presenza di un controller ethernet di Realtek non deve trarti in inganno: la P4VTG-M è, infatti, una motherboard di Biostar, basata sul chipset Via PT800, come puoi rilevare eseguendo il componente **msinfo32.exe** e leggendo la voce **Produttore Sistema**. Il malfunzionamento del doppio canale RAM può essere risolto scaricando il BIOS 0107bs dal sito **www.biostar.com.tw**, pensato per eliminare una incompatibilità con i moduli di memoria Samsung utilizzati da alcune DIMM di Kingston. Ti consiglio, inoltre, di aggiornare anche i driver del chipset, scaricando gli Hyperion Pro 5.04A dal sito **www.viaarena.com**

D Quando lancio il secondo episodio di *Knights of the Temple*, compare l'errore:

Graphics Hardware doesn't match minimal requirements

Ho un XP 2400+, un Radeon 7000 e gli ultimi driver.

Archangel

R *KOTT II* richiede la presenza di una scheda video con supporto ai pixel shader, come la dicitura P.S. nella sezione specifiche tecniche della nostra recensione voleva sottolineare. Purtroppo, l'unica soluzione al tuo problema consiste nella sostituzione della scheda 3D. Considerate le caratteristiche del sistema, non posso che consigliarti l'acquisto di un Radeon X1600 AGP o di una GeForce 6600 GT.

D *Deus Ex* gira troppo velocemente sul mio nuovo Athlon 3500+ con due GeForce 6600 SLI overclockate.

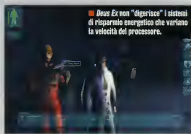
Snyto

R Raggiungi il BIOS e disattiva la funzionalità **AMD Cool'n'Quiet** entrando nel menu **Advanced** e, poi, nel sottogruppo **CPU Configuration**. *Deus Ex* richiede di disattivare tutti i sistemi di risparmio energetico capaci di variare, in tempo reale, la velocità della CPU. Anche chi intende giocarlo sui notebook Centrino deve quindi disabilitare la funzione **SpeedStep** dei Pentium M, onde evitare di passare repentinamente da un'azione degna delle migliori moviole a punti di pura frenesia interattiva.

D Con quale programma posso aprire i filmati con estensione .ogm?

Sciado

R L'estensione .ogm accompagna i file video che impiegano la compressione audio ogg vorbis, ma non identifica con precisione il codec utilizzato dal flusso video. Per rendere possibile la visione dei file in questione, dovrai scaricare il codec audio dal sito **www.vorbis.org** e assicurarti di avere installato le ultime versioni di DivX (**www.divx.com**) e XviD (**www.xvid.org**). La corretta riproduzione dei filmati potrebbe comunque rimanere preclusa al Media Player di Windows: per risolvere il problema, scarica l'infallibile lettore VideoLan da **www.videolan.org**, scegliendo il pacchetto zip standard, che non necessita di installazione.



Deus Ex non "digerisce" i sistemi di risparmio energetico che variano la velocità del processore.

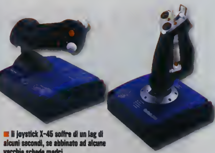
D I movimenti del mio joystick Saitek X-45 vengono rilevati da Windows con un ritardo di circa 2 secondi. Ho provveduto a installare più volte il programma SST e i driver, senza ottenere alcun risultato.

Roberto D.

R Il problema sembra interessare gli utenti muniti di schede madri piuttosto datate, prive di controller USB 2.0. Alcuni giocatori sono riusciti ad aggirarlo semplicemente aggiornando alla versione 5.1.2600.2180 i driver di Windows relativi alla periferica **Hub principale USB** (utilizzando il database online di Microsoft ed eliminando i driver erroneamente ereditati dal Service Pack 1), altri non hanno potuto che collegare la periferica a una scheda PCI con porte USB aggiuntive. Prima di lanciarti in un ulteriore acquisto, ti consiglio di aggiornare i driver del joystick utilizzando la versione 4.3.3.1727 disponibile sul sito **www.saitek.com/italy**, e poi di verificare che nella sezione Avanzate del menu Gestione Periferiche/SiS USB Universal Host Controller non sia segnalato un utilizzo della banda superiore al 25%.



Knights of the Temple II richiede una scheda video con pixel shader, risultando incompatibile con i vecchi Radeon 7000.



Il joystick X-45 soffre di un lag di alcuni secondi, se abbinato ad alcune vecchie schede madri.

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER — le nostre PROVE

Come capire quali giochi sono degni dei nostri risparmi

Come proviamo i giochi

Ovvero, le linee guida dei nostri esperti

1. GMC prova soltanto giochi completi e finiti. Magari non riceviamo la scatola, oppure possiamo provare la versione inglese di un gioco che poi verrà tradotta, ma si tratta sempre di versioni complete.

2. Proviamo ogni gioco almeno tre o quattro giorni prima di dare un giudizio e scrivere il pezzo. Se poi il titolo è particolarmente meritevole, cerchiamo sempre di completarlo, così da offrirne un resoconto ancora più completo e dettagliato.

3. A GMC abbiamo almeno un paio di esperti per ogni genere, e assegnamo la prova di un titolo solo a chi conosce a fondo quella particolare tipologia di videogiochi.

4. I voti che vedremo nelle pagine di Giochi per Il Mio Computer sono assegnati con severità: se un gioco è brutto o poco giocabile, non avrà la sufficienza. Se un titolo riceve l'emblema di "Gioco del Mese" o "Consigliato", potremo star certi che si tratta di un ottimo prodotto.

5. Giudichiamo ogni gioco per quello che offre: nel caso di uno sparatutto 3D, sarà fondamentale verificarne giocabilità, potenzialità su Internet e velocità su un computer dotato della migliore scheda 3D, mentre di un titolo di strategia sulla Seconda Guerra Mondiale, sarà più importante verificare l'accuratezza storica. Nelle simulazioni controlleremo che le prestazioni dei mezzi siano fedeli alla realtà.



GIOCO DEL MESE
GMC assegna l'ambito premio "Gioco del Mese" ai titoli che devono entrare nella nostra collezione. Tutti i giochi che ricevono questo segno di distinzione sono raccomandati a "scatola chiusa".



GIOCO CONSIGLIATO
I titoli che ricevono un voto tra 8 e 10 possono diventare "Giochi Consigliati", ma è necessario che abbiano le qualità per diventare delle pietre di paragone per i giochi futuri!



UN VERO AFFARE!
I videogiochi hanno un costo elevato: tuttavia, a volte, capita di vedere prodotti interessanti a un prezzo ridotto. Se sono divertenti e giocabili, ricevono il "marchio" di "Un Vero Affare!"



IMPORTAZIONE PARALLELA
Non sempre titoli meritevoli trovano un importatore ufficiale nel nostro paese. Con questo simbolo verranno indicati i titoli acquistabili via Internet o d'importazione parallela.

La pagella di GMC

Come assegnamo i voti nelle recensioni

Per giudicare i giochi che proviamo per voi, abbiamo adottato il sistema dei voti scolastici. Inoltre, ogni gioco è definito da 4 voti parziali "fissi" (Grafica, Giocabilità, Sonoro e Longevità) e due specifici per il genere cui appartiene (per esempio, per un GdR sono Libertà d'azione e Trama).

3 o meno I giochi che ricevono un voto così basso sono afflitti da grossi problemi di giocabilità o di instabilità. Noi non li regaleremmo neanche al nostro peggior nemico...

4-5 Siamo ancora nel campo delle insufficienze: titoli che comunque hanno dei problemi, ma potrebbero interessare a giocatori veramente appassionati del genere.

6-7 Il traguardo della sufficienza: nel caso del 6 si tratta di titoli decenti, magari poco originali o con qualche difetto; passando al 7 i giochi diventano piacevoli e interessanti.

8 o più I titoli da prendere in considerazione, anche se non siete degli appassionati del genere. Nel caso di 9, si inizia a parlare di capolavori. GMC non ha mai assegnato un 10.

Girerà sul vostro computer?

Come funziona il gioco su varie configurazioni

Le recensioni dei giochi più importanti o più esigenti in termini di hardware sono corredate da un riquadro che analizza il funzionamento del gioco con varie configurazioni di hardware. Per venire incontro alle esigenze dei lettori, abbiamo assemblato tre configurazioni che, a nostro avviso, rispecchiano i PC di fascia bassa, media e alta attualmente posseduti dai giocatori. Per il top abbiamo assemblato un piccolo mostro basato su un veloce Athlon FX-53, 1 GB di RAM DDR Corsair TwinX e una Radeon X800 XT. La fascia media è rappresentata da un Athlon XP 1900+, 1 GB RAM e una Radeon 9600 PRO, mentre il computer meno potente è basato su un Pentium4 1800, 1 GB di RAM e una GeForce4 Ti 4200. Interpretare il box è semplice, grazie ai colori. Il verde indica che si può giocare senza problemi, anche con dettagli elevati, mentre una casella gialla segnala che sarà necessario ridurre la qualità visiva o accontentarsi di una fluidità non eccelsa. Il rosso mostra che, a quella risoluzione, anche al dettaglio minimo, il titolo presenta un frame rate troppo basso per essere godibile, mentre una casella nera evidenzia l'impossibilità di far partire il gioco in quella modalità. Ovviamente, insieme a tali dati cercheremo di dare alcuni consigli su come impostare i PC per ottenere il miglior compromesso fra velocità e fluidità.

REQUISITI DI SISTEMA

LEGENDA: ☐ Tecnicamente impossibile ■ Sconsigliato ■ Accettabile ■ Ottimale

Anche se recente e di qualità, *DS 2* non necessita di hardware stratosferico per girare al meglio. Anzi, la risoluzione di 1600x1200 è un traguardo facilmente ottenibile. Certo, il motore grafico non lascia a bocca aperta, ma attivando AntiAliasing e filtro anisotropico (che vanno forzati dai driver della scheda video), l'effetto non è disprezzabile.

PC Fascia Bassa

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La quarta generazione delle GeForce è ritenuta una delle più apprezzate e ancora adesso riesce a difendersi bene (al prezzo di shader semplificati), permettendo anche l'AntiAliasing, limitato al solo 2x, e capace, in certe situazioni, di rallentare leggermente l'azione.

PC Fascia Media

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	4x	2x	2x	2x

La 9600 è una scheda che inizia a sentire il peso degli anni, ma in questo gioco fa faville e le rimane quel minimo di potenza necessaria per accennare anche un timido abbozzo di AntiAliasing, impostandolo a 2x.

PC Fascia Alta

Risoluzione	800x600	1024x768	1280x1024	1600x1200
Anti Aliasing	6x	6x	6x	6x

Un sistema di questo calibro dovrebbe far girare al meglio qualsiasi gioco, e DS 2 non fa eccezione. Anche se "pomperete" l'AntiAliasing al massimo consentito, così come il filtro anisotropico, non vi accorgerete di rallentamenti di alcun tipo.

Chi prova i giochi a GMC

Per le prove dei giochi, GMC si affida a uno staff d'eccezione, che include i migliori esperti del settore. Scopriamo insieme chi si nasconde dietro le pagine della vostra rivista preferita!



MASSIMILIANO ROVATI
Specializzato in: Correggere i testi di Alberto "Pape" Falchi, soprattutto se in chiusura e pieni di termini "rognosi"
Gioco preferito: *The Movies*



PAOLO DENTE
Specializzato in: Aiutare il suo boss preferito (uno dei due, perlomeno) a creare il sito dei suoi sogni. Niente PDF, però!
Gioco preferito: *Psychonauts*



ALBERTO FALCHI
Specializzato in: Darsi malato dopo aver consegnato la sezione Hardware, per evitare mal di testa inutili.
Gioco preferito: *GTR*



ALESSANDRO POLLI
Specializzato in: Prendere in giro i superiori, specie se grandi, grossi e di cattivo umore. Ovviamente, al momento sbagliato
Gioco preferito: *NfS Most Wanted*



RAFFAELLO RUSCONI
Specializzato in: Portare la cultura Pop americana all'interno della redazione di GMC, con tanto di torta di mele e Hulk Hogan
Gioco preferito: *Batt. per la Terra di Mezzo II*



YURI ABIETTI
Specializzato in: Prendersela perché i vertici mettono in dubbio la sua capacità di giudizio. Però la Forza scorre possente in costui.
Gioco preferito: *SW: L'Impero in Guerra*



ELISA LEANZA
Specializzata in: *The Sims*, le espansioni di *The Sims*, *Harry Potter* e, da questo mese, giochi proibiti ai minori.
Gioco preferito: *Harry Potter*

Forza e Onore!

Strategia, volanti e avventure grafiche.

Ci siamo permessi di citare il saluto dei legionari di uno dei migliori film degli ultimi anni, "Il Gladiatore", per unire in un unico titolo i due strategici di cui troverete le recensioni nelle prossime pagine.

La "Forza" è, ovviamente, l'energia che secondo le parole di Obi-Wan Kenobi unisce tutti gli esseri della galassia – ma anche i giocatori appassionati di "Guerre Stellari" – e che scorre potente in *Star Wars: L'Impero in Guerra*, come sta per raccontarvi il Jedi redazionale, Yuri Abietti. Un RTS che aggiunge una dimensione, quella del rapporto tra combattimenti spaziali e planetari, e che non per niente porta la prestigiosa firma di Petroglyph, la software house americana nata dalle ceneri dei creatori di questo genere, Westwood.

L'Onore è quello elfico, nanesco e umano, ovvero dei difensori delle forze del Bene i quali si oppongono senza quartiere alle schiere del Male nel mondo de "Il Signore degli Anelli", che in quest'ultima incarnazione videoludica vive di vita propria. Raffello Rusconi ha scoperto che mai come in *Lo Battaglia per lo Terro di Mezzo II* il giocatore ha posseduto una libertà così ampia di allontanarsi dalle gesta narrate nel capolavoro di Tolkien, esattamente come in *Rome: Totol Wor* ha potuto cambiare (anche radicalmente) gli eventi della Storia.

Si tratta, in entrambi i casi, di titoli eccellenti, che ci fanno fortunatamente dimenticare il tetro periodo in cui i giochi tratti dai film erano una sicura e cocente delusione. Come tra i nostri lettori – ne siamo sicuri! – nella redazione di GMC abbondano I fan di George Lucas e di Tolkien, e siamo tutti *entusiosti* di poter giocare a titoli così riusciti.

Anche gli amanti del volante troveranno pane per le loro ruote motrici: *Crashdoy* conferma le impressioni positive dell'anteprima del mese scorso e si aggiudica una recensione quasi entusiastica da parte dell'imprevedibile Alberto "Pape" Falchi. Ci sentiamo di fare un plauso incondizionato a Bryo, per aver portato questo gioco in Italia a un prezzo davvero interessante. *TOCA Roce Driver 3* convince, pur senza entusiasmare i "piloti" redazionali – personalmente, considero un peccato l'abbandono della "trama" presente nel precedente episodio.

Ci pare di udire il sospiro di sollievo degli appassionati di avventure grafiche, i quali, proprio nel mese in cui GMC allega *Dork Foll* alla versione Budget, vedono arrivare due realizzazioni piuttosto interessanti: *Ankh*, che potrebbe essere descritto in modo rapido come *Monkey Islond* nell'antico Egitto, e l'ambizioso *Keepsoke*, un tripudio fantasy, anche se un po' troppo solitario.
Due avventure che non sono certo dei capolavori senza macchia, ma che testimoniano come questo genere sia ben lungi dall'essere finito nel dimenticatoio delle software house.

Paolo Paglianti
paolo.paglianti@futureitaly.it



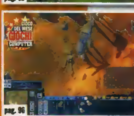
Armi e armature gentilmente fornite da Blues Brothers - Milano, www.saivamondi.com

LE PROVE DI QUESTO MESE

BUDGET



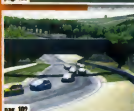
pag. 92

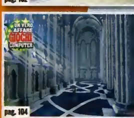


pag. 96



pag. 100


pag. 102



pag. 104

VINCENZO BERETTA
Specializzato in: Tagliare gli alberi per migliorare la vista dei propri condottieri. Ovviamente, stiamo parlando di un MMORPG.
Gioco preferito: *Civilization IV*

LUCA PATRIAN
Specializzato in: Dominare tutti i tornei inter-redazionali di *PES 5* A colpi di calcio rotante. altro che Fatal1ty e Chuck Norris!
Gioco preferito: *PES 5*

ALESSANDRO GALLI
Specializzato in: Eseguire gli ordini alla lettera, recensendo I giochi e consegnando il testo *prima* del dovuto Bravo!
Gioco preferito: *Total Overdose*

FABIO BORTOLOTTI
Specializzato in: Unire le sue due passioni, ovvero videogiochi e la musica. I dance game non sembrano soddisfarlo, però.
Gioco preferito: *Tony Hawk' American W.*

GIANLUCA LOGGIA
Specializzato in: Difonfere al nemico notizie riservate durante le cene aziendali. Però GMC non dimentica, gringo.
Gioco preferito: *World of Warcraft*

PRIMOZ SKULJ
Specializzato in: Sapere quando tacere: sapere quando parlare. Una vera arte, nella dura vita lavorativa a GMC
Gioco preferito: *Serious Sam II*

ROBERTO CAMISANA
Specializzato in: Scrivere lunghissime guide sulle avventure allegate a GMC, cercando di chiarire bene bene la foggia delle icone
Gioco preferito: *Fahrenheit*

NEL DVD ALLEGATO AL PROSSIMO NUMERO IL DEMO DA 1,3 GB DI LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II



GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

IL SIGNORE DEGLI ANELLI
LA BATTAGLIA PER LA TERRA DI MEZZO II

■ L'Intelligenza Artificiale delle unità è migliorata nettamente. Anche se ogni tanto capiterà di vedere qualcosa di strano...

"Avanti cavalieri del Mark! Anche se combatterete su campi stranieri, la gloria che guadagnerete sarà vostra per sempre."
J.R.R. Tolkien

IN ITALIANO

Il gioco è completamente tradotto in italiano. Manuale, scatola, parlato e testo a video, tutto è nella nostra lingua, invece che in quella elfica. È prevista anche l'uscita di una "Collector's Edition", con un DVD bonus contenente il "Making of", interviste esclusive al team di sviluppo, artwork speciali, tutte le musiche create per questo seguito e altro ancora.

RISORSE E RECLUTAMENTO

Le fucine e le fattorie sono fondamentali per costruire o potenziare le strutture.
Senza risorse è difficile fare strada. Un altro aspetto da tenere in considerazione è la possibilità di reclutare nelle locande degli avventurieri, che possono dare una mano in battaglia. Il tutto garantisce un maggior spessore a questo RTS.



LA Terra di Mezzo è quel territorio situato a oriente del Grande Mare. Una landa incantata, teatro di epiche battaglie e di storie leggendarie.

Dopo l'exploit di *Lo Battoglio per lo Terra di Mezzo*, Electronic Arts è tornata nel mondo magico creato da J.R.R. Tolkien con un titolo completamente rinnovato, dotato di maggior spessore strategico e arricchito dalla presenza di eroi ed eserciti che non erano scesi in campo negli altri videogiochi firmati dal colosso statunitense.

La divisione losangelina di EA ha cercato di sfornare un RTS capace di regalare agli amanti della trilogia Jacksoniana (i film visti al cinema e firmati dal regista Peter Jackson) e ai "puristi" di Tolkien un'esperienza di gioco più completa, semplicemente unica nei contenuti offerti. *La Battoglio per lo Terra di Mezzo II* riprende a piene mani tutto l'immenso materiale creato da Tolkien (EA ha acquisito i diritti in esclusiva sulle opere letterarie dello scrittore inglese) e dalle pellicole dirette da Jackson.

L'eterno conflitto tra Male e Bene viene riproposto in *Lo Battaglia per lo Terra di Mezzo II* e, anche questa volta, il giocatore sarà costretto a una scelta precisa: combattere l'Oscuro Signore che vuole espandere il proprio dominio sulle Terre del Nord, oppure stroncare le velleità di Elfi, Nani e uomini che vorrebbero vivere la propria esistenza tranquillamente? Per questo secondo capitolo è stata sviluppata una nuova trama, sono stati introdotti eroi, razze e territori da esplorare "fondendo" la superba capacità descrittiva del padre della saga con le capacità di visualizzazione del grande regista neozelandese. Quali sono le novità preparate dal team di sviluppo di EA per questo ambizioso seguito?

L'obiettivo dichiarato era quello di velocizzare la struttura di gioco tipica degli RTS, introducendo al tempo stesso una serie di sostanziose novità. È stato sviluppato un nuovo sistema di "creazione"

"Con un paio di clic è possibile costruire una piccola Edoras"

delle roccaforti/cittadelle e delle mura, decisamente più intuitivo di quello visto precedentemente. L'aspetto più eclatante è la possibilità di "edificare" qualsiasi struttura (fattorie, fucine, caserme, statue e molto altro) ovunque sulla mappa di gioco. Tale introduzione conferisce una nuova dimensione strategica a *Lo Bottaglia per lo Terro di Mezzo II*; ma la vera chicca è la nuova superba modalità La Guerra dell'Anello, ispirata al famoso gioco da tavolo "Risiko" e già vista nella serie *Totol War* di Creative Assembly. Per migliorare l'esperienza complessiva, è stato sviluppato un controllo molto più preciso e immediato sulle proprie unità, sulle creature e sugli eroi.

Se avete sempre desiderato combattere nella Terra di Mezzo, finalmente avrete modo di realizzare questo sogno grazie alla modalità Crea un Eroe. Le battaglie, comunque, non saranno limitate solo alla

LE UNITÀ REAGISCONO!

Una delle pecche di *Lo Battoglio per lo Terra di Mezzo* era l'eccessiva semplicità e arrendevolezza delle singole unità nelle battaglie. In questo seguito, sono state aggiunte tre formazioni che determineranno una certa reazione: nel primo caso, gli uomini difenderanno la posizione e reagiranno solo se attaccati; nel secondo caso, faranno a pezzi tutti i nemici entro un certo raggio di distanza; nel terzo caso, manterranno la posizione anche quando attaccati. Inoltre, il sistema di "emozioni" permetterà alle truppe di reagire in base a certi comportamenti: se si vincerà uno scontro esploderanno in manifestazioni di gioia, di fronte a un Nazgul, invece, proveranno terrore...
Da un punto squisitamente strategico, il terreno di scontro gioca un ruolo essenziale. Per esempio, posizionare gli arcieri su una torre o su una collina offrirà un certo vantaggio. Un altro elemento da tenere sotto controllo sul campo di battaglia sarà il fuoco, che potrà danneggiare alberi e costruzioni, oltre ai nemici. È proprio il caso di dire che la Terra di Mezzo brucia!



CAMPAGNA NEL BENE E NEL MALE



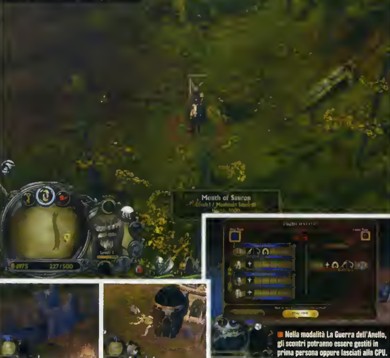
Ogni campagna è strutturata con una propria storia e con una serie di missioni principali e secondarie da portare a compimento. Dalla parte delle forze del Bene, la prima missione inizierà a Rivendell, dove ha luogo il consiglio di Elrond. Mentre la Compagnia dell'Anello si sta dirigendo verso sud, i capi degli Elfi e dei Nani (Elrond, Glorfindel e Gloin) stanno predisponendo le difese per le Terre del Nord. Nel frattempo, Rivendell è attaccata dai Goblin: Elrond manda Glorfindel e Gloin a combattere i Goblin sancendo, di fatto, un'alleanza tra Nani ed Elfi. Nelle successive missioni, l'armata degli Elfi cercherà di liberare il passaggio tra ovest ed est nella Terra di Mezzo. Dopo aver sconfitto il Re dei Goblin, vi troverete ad arrivare alle Montagne Blu fino ad affrontare i Corsari di Umbar nei Porti Grigi. Sauron cercherà di attaccare la fortezza dei Nani di Erebor prima del fatidico scontro a Dol Guldur, dove forze del Bene e del Male si affronteranno per la supremazia delle Terre del Nord. Se, invece, si è scelto di giocare con le forze del Male, il cammino inizierà a Lorien per continuare la distruzione verso la Contea, Bosco Atro, Erebor e Rivendell, dove avrà luogo lo scontro finale contro la Compagnia. Alcune missioni richiederanno qualche manciata di minuti, altre qualche ora. Tutto dipenderà dal grado di difficoltà selezionato, che al massimo livello metterà a dura prova anche gli esperti del genere.

CREA UN EROE

È possibile creare il proprio alter ego virtuale e catapultarlo nella Terra di Mezzo. In base alla razza scelta, si avranno molteplici parametri per realizzare il proprio eroe. Armatura, vestiario, poteri, abilità speciali avranno un'incidenza sul campo di battaglia. È consentito impiegare l'eroe persino in diverse modalità di gioco, sia single player, sia multiplayer. La personalizzazione è nel complesso soddisfacente.







Dopo *Il Ritorno del Re*, La Bocca di Sauron fa la sua comparsa anche in questo seguito.

Nella modalità La Guerra dell'Anello, gli scontri potranno essere gestiti in prima persona oppure lasciati alla CPU.



In base al livello di difficoltà selezionato e al tipo di combattimento scelto, la conquista della Terra di Mezzo potrebbe rivelarsi un'impresa ardua!

terra ferma e si estenderanno anche al mare grazie all'introduzione delle unità navali. A tutto questo è stato aggiunto un comparto grafico di prim'ordine, che sfrutta un rinnovato motore 3D così da garantire un numero maggiore di unità contemporaneamente sul campo (e con una qualità convincente sullo schermo), un'esplosione di effetti speciali/particellari e animazioni di buona fattura. Il tutto contraddistinto dalla cura certosina mostrata finora da EA nel riprodurre su schermo la Terra di Mezzo e i suoi personaggi.

Muovendo il mouse in alto o in basso è facile restare ammirati osservando l'acqua che sgorga dai ruscelli, i raggi solari che colpiscono la nuda roccia delle fredde montagne, la schiuma e gli spruzzi delle onde che si frangono sugli scogli. Paesaggi innevati, deserti e paludi fanno da corollario agli epici scontri proposti.

Giocando a *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* si ha la sensazione che non si tratti di un semplice remake del primo episodio e nemmeno di un'espansione. Si "vive" una Terra di Mezzo reale, con tutte le razze e gli eroi trattati dai libri e dalla trilogia cinematografica. Chiaramente, il lavoro fatto per il primo capitolo non è stato buttato alle ortiche, ma ha costituito le fondamenta per costruire questo seguito. Il numero delle fazioni coinvolte in *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* raggiunge quota sei, con più di ottanta diverse unità, trentaquattro eroi e una cinquantina di mappe.

In particolare, sono state aggiunte le razze degli Elfi, dei Nani e dei Goblin, e ogni schieramento ha nuove unità e strutture. Sono state "potenziate" anche le altre tre fazioni inserite nel primo episodio. Sono stati aggiunti i Corsari per Mordor, mentre gli Uomini dell'Ovest possono contare sull'alleanza tra Gondor e Rohan (uniti in unico schieramento per l'occasione) e sui Ranger Dùnedain; Saruman, invece, si è accontentato dell'intesa stretta con gli Uomini del Dunland. *La Battaglia per la Terra di Mezzo II*, come il suo predecessore,

WORLD BUILDER 2.0
Il prezioso editor introdotto dal primo episodio della serie è stato potenziato e reso più intuitivo. Non vediamo l'ora di allegare le vostre mappe sul DVD di GMC!



La modalità Schermaglia offre un buon numero di mappe da provare. Alcune, come Mordor, permettono scontri fino a 8 giocatori.

EA vanta tra le sue file persone che hanno lavorato alla ILM di George Lucas e anche Richard Taylor della WETA, responsabile degli effetti speciali dei film di Peter Jackson.

offre un'esperienza single player piuttosto approfondita ed estremamente longeva; in multiplayer è addirittura stupefacente.

Esistono tre modi di giocare la parte cosiddetta "in singolo": dalla parte delle forze del Bene o da quella del Male. La terza modalità consiste nella sopracitata La Guerra dell'Anello, in cui in base all'obiettivo prefissato e allo scenario selezionato si dovranno conquistare più territori o sbaragliare i nemici, sulla falsariga di quanto accade nel "Risiko". Oltre a muoversi sulla mappa per espandere il proprio dominio, il giocatore dovrà studiare la strategia migliore per spezzare il dominio avversario. In ogni turno, si hanno a disposizione delle "azioni", per esempio, costruire, spostare truppe, attaccare o creare un nuovo eroe.

Gli scontri potranno essere risolti nello stile dei classici RTS, oppure sarà consentito lasciare l'incombenza alla CPU, con un risultato in stile "calcistico". Che cosa sarebbe successo se i Nani alleati degli Uomini di Gondor avessero difeso Minas Tirith? E se gli Elfi avessero attaccato Isengard? Le risposte sono contenute negli "scenari" preparati e perfettamente modificabili in questa ottima modalità.

La campagna del Bene parte dalle Terre del Nord, in cui Elfi e Nani sono impegnati a combattere orde di Goblin che li porteranno a spingersi sino all'interno delle Montagne Nebbiose, per finire alla roccaforte di Sauron, Dol Guldur. Se, al contrario, si è scelto un approccio "malvagio", l'obiettivo sarà di estendere il dominio dell'Oscuro Signore sulle Terre del Nord. Una volta completate entrambe le campagne principali – sono composte da otto missioni principali cui vengono aggiunti una serie di obiettivi secondari – è possibile provare la modalità Schermaglia, tramite cui sfidare la CPU o avversari umani sfruttando tutte le razze della Terra di Mezzo proposte dal titolo di EA.

In pochi istanti, si è in grado di rivivere battaglie leggendarie come il Fosso di Helm, l'assedio di Minas Tirith oppure combattere a Minas Morgul, nella terra di Mordor. È consentito creare la "propria" storia e giocare in modo completamente differente ogni partita. Sul campo di battaglia, la novità più eclatante – come già accennato in precedenza – è la facoltà di costruire e potenziare le proprie strutture in qualsiasi punto della mappa. Questa modifica ha un effetto immediato sulla giocabilità, visto che ora è possibile edificare una fattoria o una caserma lontano dalla propria cittadella. Gli sviluppatori hanno migliorato le difese delle strutture e ogni fazione ha dei potenziamenti specifici. Per esempio, gli Uomini dell'Ovest hanno i trabucchi per lanciare pietre, olio bollente

"Cosa sarebbe successo se gli Elfi avessero attaccato Isengard?"

LA TERZA ERA

EA ha prodotto diversi giochi con il "brand" de "Il Signore degli Anelli" negli ultimi tre anni. Tra i titoli degni di nota c'era *La Terzo Era*, un gioco di ruolo ispirato alla celebre serie *Final Fantasy*, che faceva rivivere ai giocatori tutta la trilogia firmata da Peter Jackson con una Compagnia "alternativa". La storia era centrata su Berethor (il clone di Boromir), un soldato gondoriano alle prese con un terribile segreto, su un nano di nome Hadhod (il clone di Gimli), su una bella elfa di nome Idrial e su Elegost (il sosia di Aragorn). La cosa particolare è che alcuni di questi personaggi li troverete tra gli eroi da selezionare nelle varie modalità multiplayer di *La Bottaglia per la Terra di Mezzo II*: provare per credere!

LE SEI FAZIONI IN LOTTA

ELFI

Veloci, furtivi e semplicemente letali in battaglia. Gli arcieri sono dei cecchini infallibili, mentre in caso di pericolo gli Elfi possono chiamare in soccorso le Aquile e gli Ent. Il libro di incantesimi a loro disposizione è ben fornito, potendo evocare diluvi, vortici, piogge di fuoco e molto altro. Tra le loro file militano eroi del calibro di Elrond, Legolas, Glorfindel e Thranduil – Re di Bosco Atro.

NANI

Dotati di una forza fisica impressionante, ma non particolarmente veloci, i Nani sono degli eccellenti costruttori di edifici. Splendidi combattenti, sono devastanti nel distruggere le fortificazioni nemiche. Tra gli alleati possono contare sugli Uomini di Dale, mentre sul campo di battaglia sono in grado di scatenare dei veri e propri "terremoti" e di schierare le loro potenti catapulte. Gimli, Gloin e Dain Re Sotto la Montagna sono i leader di questa fazione.

GOBLIN

Una delle nuove razze introdotte da questo secondo episodio, i Goblin si muovono sul terreno velocemente, sono aggressivi e hanno una grande potenza nella fasi di assedio grazie al supporto dei Troll e dei Giganti. Possono contare anche sull'appoggio di creature leggendarie quali i Draghi e i Guardiani. Il Re dei Goblin e il Re dei "Dragoni Wyrm" sono gli avversari più ostici.

UOMINI DELL'OVEST

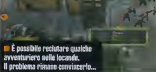
Gondor e Rohan uniti in un'unica fazione: non stiamo scherzando, è quello che hanno fatto i ragazzi di EA LA. Entrambi gli eserciti avevano già combattuto separatamente nel primo episodio di *Lo Bottaglio per lo Terra di Mezzo*. Gli Uomini dell'Ovest possono costruire fortezze inespugnabili, contare su una fanteria massiccia, nonché sulla possente cavalleria dei Rohirrim. Tra gli eroi disponibili segnaliamo Gandalf, Aragorn, Re Theoden e Boromir.

ISENGARD

Lo stregone Saruman (anche Isengard era già presente in *Lo Bottoglio per lo Terra di Mezzo*) si avvale dei possenti Uruk-hai, dei temibili Warg e degli Uomini del Dunland per conquistare la Terra di Mezzo. Tra le figure di spicco nella sua fazione spicca il "leale" Grima Vermilinguo.

MORDOR

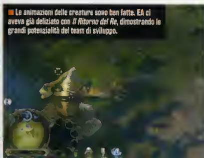
L'Oscuro Signore ritorna in questo secondo episodio più agguerrito che mai: le forze di Mordor vogliono il dominio assoluto e possono contare sui Corsari, sugli invincibili Nazgul, su La Bocca di Sauron (è stato potenziato) e su Shelob, il Ragno Gigante visto ne il Ritorno del Re.



È possibile reclutare qualche avventuriero nelle locande. Il problema rimane convincerlo...



Il numero dei combattenti sullo schermo è sensibilmente aumentato in questo seguito, così come la qualità complessiva del gioco.



Le animazioni delle creature sono ben fatte. EA ci aveva già deliziato con *Il Ritorno del Re*, dimostrando le grandi potenzialità del team di sviluppo.



La qualità grafica è impressionante: come testimoniano i dettagli sulle divise dei soldati!



Una delle grandi innovazioni di questo seguito: le unità navali. Per costruirle, dovrete entrare in possesso di un apposito arsenale.

SCHERMAGLIE ACCESE!

Uno dei punti di forza di *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* è senza dubbio il supporto multiplayer. Fino a otto giocatori online e in Rete locale possono sfidarsi nei trentotto territori messi a disposizione dalla modalità La Guerra dell'Anello o nelle Schermaglie (si gioca sul proprio PC contro la CPU o contro avversari umani). Gli scenari sono ampiamente personalizzabili ed è possibile utilizzare anche i vostri eroi. Comunque, la più intrigante delle modalità di gioco è quella del "portatore dell'Anello". Una volta che avrete scovato Gollum e il prezioso anello, vi converrà portarlo alla vostra roccaforte. In questo modo è possibile sbloccare eroi "speciali": Sauron per le truppe del Male, che con la sua mazza ferrata può sbaragliare le truppe nemiche, oppure Galadriel capace di scatenare sul campo di battaglia un vortice di vento.

e piogge di frecce infuocate. I Goblin, invece, contano sui possenti Giganti che scagliano massi, oppure su Ragni in grado di scavalcare ostacoli. Insomma, con un po' di fantasia e tempo si riuscirà a costruire una vera e propria fortezza inespugnabile. Il tutto tenendo sotto controllo le risorse, che giocano un ruolo fondamentale nello sviluppo della propria fazione.

L'interfaccia è stata ulteriormente semplificata e con un paio di clic è possibile costruire una piccola Edoras! Questo cambiamento strutturale ha una doppia valenza: funziona in modo egregio nella campagna single player, così come in quella multiplayer. Si è in grado, inoltre, di sviluppare strategie diverse, in base alla propria indole e alla situazione. Non sono state migliorate solo le strutture, ma anche il "cartellone" degli eroi. Sono stati aggiunti personaggi quali Glorfindel, il Signore degli Elfi; Re Thranduil degli Elfi di Bosco Atro e Re Dain dei Nani. Inoltre, sono presenti i personaggi resi celebri anche dalla trilogia Jacksoniana come Galadriel, Arwen, Elrond e La Bocca di Sauron, che non avevano trovato il "giusto" spazio nel primo capitolo. L'Intelligenza Artificiale è stata riscritta completamente e anche i veterani di *La Battaglia per la Terra di Mezzo* rimarranno sorpresi dal buon lavoro compiuto dal team EA Los Angeles: sono state create strategie sofisticate per la costruzione delle strutture, per la gestione delle unità e per lo sfruttamento dei poteri degli eroi. Nei combattimenti, le unità si muovono in modo realistico, evitando di restare bloccate come accadeva nel primo episodio. Anche il parco creature è aumentato in modo considerevole con l'aggiunta dei Giganti, dei Mezzi Troll, dei "Dragoni Wyrm" o dei Guardiani. Gli incantesimi a disposizione degli eroi sono stati incrementati: ora si scatenano terremoti, diluvi, piogge di fuoco sulle povere armate del nemico, mentre è possibile chiamare in aiuto preziosi alleati, come Tom Bombadil, nelle situazioni più disperate. Rispetto al primo episodio, la giocabilità è stata migliorata così come la longevità, anche se a livello puramente strategico il titolo di EA non riesce a competere con la serie *Total War* di Creative Assembly.

Pur non essendo un titolo rivoluzionario, *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* rimane un prodotto godibile dai fan della serie cinematografica di Peter Jackson e da chi è alla ricerca di un RTS immediato e longevo, impreziosito da gemme quali una veste grafica d'impatto e un comparto sonoro strabiliante, dalla superba modalità La Guerra dell'Anello e da un'atmosfera generale semplicemente unica.

Raffaello Rusconi 

COLONNA SONORA

Se si è tra i felici possessori di un sistema audio 5.1 Dolby Surround si potrà godere appieno della meravigliosa colonna sonora creata da Howard Shore per le pellicole firmate da Peter Jackson. EA ha sapientemente miscelato i temi più famosi della trilogia con alcuni creati appositamente per questo gioco. Il risultato è a dir poco eccellente e si ha la sensazione di essere catapultati nel fantastico mondo della Terra di Mezzo.

COMBATTIMENTI NAVALI

Una delle grandi innovazioni proposte da *La Battaglia per la Terra di Mezzo II* è il combattimento navale. Per creare la propria flotta è necessario entrare in possesso di un "arsenale" neutrale. Se si sta giocando con gli Elfi, gli Uomini dell'Ovest o i Nani è possibile realizzare navi da guerra e da trasporto per le truppe di tipo elfico. Nel caso abbiate scelto le fazioni dell'Oscuro Signore, avrete a disposizione le navi dei Corsari. Naturalmente, anche le navi da guerra saranno potenziabili e sono stati predisposti quattro "aggiornamenti" per parte.

IN ALTERNATIVA...

Warcraft III, Ago 02, 9
Il titolo di Blizzard ha sempre un fascino particolare tra gli RTS, anche a distanza di anni. È in vendita anche l'ottima espansione *The Frozen Throne*

Rome: Total War, Ott 04, 9
Il punto di riferimento per i titoli strategici. La ricostruzione storica, le modalità di combattimento: tutto sprizza realismo! E le sfide continuano con l'espansione *Barbarian Invasion*.

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **EA L.A.** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.electronicarts.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB RAM, 6 GB HD, Lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2,4 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 256 MB RAM**
- Multiplayer **Fino a 8 giocatori via Internet, LAN**

- ■ Atmosfera straordinaria
- ■ Giocabilità rinnovata e migliorata
- ■ Superba modalità La Guerra dell'Anello
- ■ A livello strategico non è all'altezza della serie *Total War* di Creative Assembly
- ■ La trama non regge il confronto con il predecessore

EA confeziona un grande secondo capitolo per le battaglie nella Terra di Mezzo. La trama vi porterà a esplorare territori sconosciuti e vi immergerà in scontri epici. Pur non essendo un titolo rivoluzionario, rimane un acquisto raccomandabile agli amanti del genere.

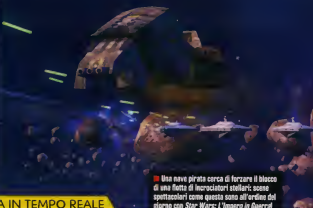
8½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VARIETÀ
8	9	8	9	8	8





Le dimensioni delle mappe sono molto varie e ognuna di esse può impegnare per pochi minuti o per parecchie ore.



Una nave pirata cerca di forzare il blocco di una flotta di incrociatori stellari: scene spettacolari come questa sono all'ordine del giorno con *Star Wars: L'Impero in Guerra*!

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

STAR WARS L'IMPERO IN GUERRA

Un altro gioco strategico nell'universo di "Star Wars"? Ebbene sì, ma questa è decisamente la volta buona!

TRADOTTO IN LINGUA GALATTICA COMUNE

Star Wars: L'Impero in Guerra **viene distribuito in Italia in un'edizione (solo in formato DVD) con scatola, manuale e tabelle tradotti in italiano. Inoltre, sebbene le voci dei personaggi rimangano in lingua inglese, vengono accompagnate da sottotitoli tradotti.**

ALCUNI certamente ricorderanno ***Star Wars: Galactic Battlegrounds*** **e la sua più che dignitosa espansione *The Clone Campaigns*. L'approccio al gioco strategico in tempo reale ambientato nella galassia dei Sith e dei Cavalieri Jedi scelto in quell'occasione altro non era che una versione fantascientifica di *Age of Empires*. L'idea era divertente ma, per un universo ricco come quello di "Star Wars", le possibilità erano tutt'altro che illimitate.**



Fortunatamente, un nuovo gruppo di sviluppatori si è rimboccato le maniche e ha deciso di dare ai fan di Ian Solo e Luke Skywalker un gioco come si deve. Ma chi sono questi maghi del pixel e dell'Intelligenza Artificiale che hanno portato a termine tale arduo compito? Dietro il nome di Petroglyph si nascondono molti ex-sviluppatori di Westwood Studios, come Dave Silverstein, che è il coordinatore del progetto *Star Wars: L'Impero in Guerra* e ha lavorato precedentemente a titoli quali *Command & Conquer* e *Red Alert*. Tutto diventa più chiaro e le visioni nebulose di un futuro sempre in movimento si fanno nitide e definite. In mano a persone con questa esperienza e un curriculum simile, è lecito sperare per il meglio.

La Repubblica è stata trasformata nel primo grande Impero Galattico e il Cancelliere Palpatine si è autonominato Imperatore, spazzando via i Jedi e assoggettando tutti i sistemi stellari ribelli. Soltanto uno sparuto gruppo di senatori lavora in gran segreto per liberare nuovamente la galassia, ma i tempi sono duri e le speranze molto sottili.

Alcune spie riportano messaggi inquietanti su una super-arma che il Grand Moff Tarkin starebbe costruendo, mentre i continui assalti di Lord Fener ai sistemi dissidenti non migliorano certo la situazione. È imperativo scoprire cosa stia succedendo e impedire all'Impero di stringere la galassia nel suo pugno di ferro una volta per sempre. L'Imperatore, Fener e Tarkin, infatti, stanno completando la costruzione del primo prototipo di Morte Nera, una super-stazione da battaglia capace di far esplodere un intero pianeta. Mentre gli abitanti dell'azzurro pianeta Alderaan toccano ferro, ecco che si aprono le due campagne principali di questo gioco: in una controlleremo l'Alleanza Ribelle, mentre nell'altra governeremo la galassia come seguaci del Lato Oscuro della Forza.

> "I droidi possono rubare le tecnologie imperiali"

Ambientato tra la fine di "Episodio III – La Vendetta dei Sith" e l'inizio di "Episodio IV – Una Nuova Speranza", *Star Wars: L'Impero in Guerra* ci dà modo di seguire grandi battaglie e persino di cambiare il corso degli eventi che tutti conosciamo.

POTERI PER TUTTI

Ogni unità del gioco ha un'abilità particolare. I famosi caccia X-Wing, per esempio, possono bloccare le Lastre-S (le ali che reggono i cannoni laser) in posizione serrata (modalità di volo), così da guadagnare in velocità, oppure in posizione aperta (a X, per l'appunto), in assetto d'attacco, in modo da infliggere più danni al nemico.



La battaglia infurierà fin sopra i cieli di Corellia, patria del famoso pirata e contrabbandiere Ian Solo, futuro eroe della Ribellione.

COME TI DISTRUGGO L'AMMIRAGLIA

Le navi di grandi dimensioni, quando vengono bersagliate dagli avversari, mostrano alcune icone sulla loro superficie. Tali icone sono centri nevralgici, punti caldi che governano i sistemi principali della nave. Se scegliamo di distruggere per primi i motori, per esempio, il vascello si fermerà e non potrà più manovrare. Facendo a pezzi le baie di carico, non sarà in grado di chiamare caccia in suo aiuto, mentre abbattendo i banchi laser o di siluri azzopperemo la sua capacità di contrattaccare. Ogni nave ha dei punti peculiari, coerentemente con quanto si apprende dai film e dalla letteratura ispirata alla serie.



SONO IN TROPPI! MANDATE RINFORZI!

Ne *L'Impero in Guerra* non potremo ricevere rinforzi semplicemente creandoli nelle strutture apposite, ma avremo bisogno di zone particolari dove farli sbarcare. Questo, naturalmente, per quanto riguarda le battaglie a terra: nello spazio, pressoché qualsiasi punto all'interno dell'area controllata dalle nostre unità andrà bene per far giungere nuove astronavi. Sui pianeti, esistono punti predeterminati su ogni mappa che si possono impiegare allo scopo di far scendere i trasporti-truppe, ma tali spazi vengono contesi dalle forze in gioco. Se ci sono dei nemici nella zona, dovremo prima distruggerli e poi avvicinarci al punto di rinforzo con unità di fanteria, finché su di esso non si formerà l'ologramma con il simbolo della nostra fazione e un numero che indicherà la quantità di rinforzi disponibili (in poche parole, le truppe in più che il controllo di tale zona ci consentirà di richiamare). Anche altri punti delle mappe funzionano in questo modo, tramite l'utilizzo di fanteria posta al loro controllo (o, nel caso di battaglie spaziali, di unità di caccia), come le vene minerarie, le strutture abbandonate (che potremo reclamare come nostre) o dei riquadri di costruzione su cui erigere torrette anti-uomo, anticarro o antiaereo, vasche di bacta per curare i soldati, strutture di riparazione per i mezzi, e così via.





Uno spettacolare "sprawl" urbano di una città imperiale: la bellezza dei paesaggi, a volte, fa rimanere incantati davanti al monitor.



Selezionando unità diverse e lanciandole all'attacco, il gioco le organizzerà automaticamente in una formazione ideale.

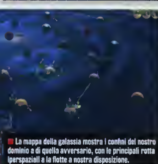


Il principe Chewbacca, possente Wookiee e compagno d'avventura del capitano Solo, può impossessarsi dei veicoli abbandonati.



LA MORTE NERA

Seguendo la campagna imperiale vedremo passo per passo la genesi del primo prototipo di Morte Nera, la super-stazione da battaglia stellare che farà esplodere come una nova l'intero pianeta Alderaan. Il gioco, però, ci darà modo di cambiare la storia, quindi nulla è destinato ad accadere.



La mappa della galassia mostra i confini del nostro dominio e di quello avversario, con le principali rotte iperspaziali e la flotte a nostra disposizione.

L'aspetto più inatteso e interessante di *L'Impero in Guerra* è senza dubbio la sua duplice natura. Da un lato, proprio come in molti altri giochi strategici, combatteremo sulla superficie dei pianeti, mentre dall'altro lanceremo le nostre navi stellari nelle loro orbite.

Finalmente, oltre a vedere plotoni di truppe d'assalto imperiali o di guerrieri ribelli, spediremo le nostre fregate classe Nebulon B contro gli Incrociatori Stellari imperiali e osserveremo flotte di caccia X-Wing sfrecciare in mezzo a nugoli di TIE. Ma gli sviluppatori di Petroglyph non si sono fermati qui e hanno voluto osare ancora di più: ogni decisione presa in una battaglia a terra influenzerà ciò che accade in orbita e viceversa.

Se la nostra flotta di guardia a un pianeta occupato schiererà dei Bombardieri TIE o dei caccia Y-Wing, le truppe a terra riusciranno a chiedere dei bombardamenti di copertura per distruggere grandi quantità di nemici assembrati in una zona ristretta, oppure degli edifici e dei turbolaser particolarmente resistenti.

Se la base sul nostro pianeta sarà rafforzata da cannoni a ioni o da superlaser orbitali, invece, durante gli scontri stellari potremo colpire i vascelli avversari danneggiandoli o rendendoli inoffensivi per preziosi secondi. Questa stretta relazione tra i due livelli di gioco è estremamente interessante dal punto di vista tattico. E le novità non sono ancora finite.

L'Impero in Guerra presenta ben quaranta pianeti, il che significa ottanta mappe diverse (quaranta per la superficie e altrettante per l'orbita). Ognuna di esse vanta peculiarità geografiche (tempeste di sabbia, neve, pioggia, pioggia di polvere rovente e tornado per il territorio, nonché nebulose, campi di asteroidi e altro per quanto riguarda lo spazio) e caratteristiche uniche, che forniscono bonus o penalità a diversi fattori di gioco. Certi pianeti possono nascondere la quantità di truppe presente sulla superficie grazie a una nebbia intensa, altri darci uno "sconto" nella costruzione di determinate unità, e via di questo passo. Non c'è una battaglia esattamente identica all'altra, così come non c'è una singola mappa di cui non valga la pena conoscere attentamente le caratteristiche.

La galassia è molto grande e per tenere d'occhio la situazione serve una mappa della giusta scala, proprio come quella che vedremo all'inizio delle nostre avventure. La maggior parte dei corpi celesti apparirà in grigio, poiché non avremo informazioni dirette su di essi, mentre quelli noti saranno in rosso (il nemico), in verde (i pianeti sotto il nostro diretto controllo) oppure in giallo (pianeti indipendenti, sotto il controllo di Hutt, pirati o altre forze neutrali).

Il sistema di controllo è molto intuitivo. Per attaccare un pianeta e conquistarlo dovremo superare due fasi: la prima consiste nello spostare le astronavi nella sua orbita, la seconda nel far sbarcare le truppe sulla superficie. Se nell'orbita del

GIOCHEREMO IN ETERNO

Recenti dichiarazioni da parte di Lucas stesso e dei portavoce della Lucasfilm hanno confermato che il Grande George sta per ritirarsi e per lasciare carta bianca ai suoi creativi. Dopo aver annunciato una nuova stagione di cartoni animati sulle Guerre dei Cloni e aver dato la conferma di una serie di telefilm che dovrebbe collocarsi temporalmente nello stesso periodo esplorato da *Star Wars: L'Impero in Guerra*, alcune voci di corridoio parlano della possibilità di creare futuri film basati su altri libri o fumetti, spin-off della serie originale che racconterebbero le avventure dei Cavalieri della Vecchia Repubblica o del Nuovo Ordine Jedi. Se tutto questo si realizzerà, ci sarà materiale per licenze e videogiochi per molto, molto tempo...



■ Il Millennium Falcon non è una preda facile nemmeno per i più potenti e veloci cacciatorpediniere stellari.



■ Le unità di fanteria potranno conquistare questi riquadri di costruzione e creare torrette, vasche di bacta o centri di riparazione per veicoli.

"CONTROLLO; DEVI IMPARARE IL CONTROLLO..."

L'interfaccia di *L'Impero in Guerra* è semplice e familiare a chi non è nuovo a questo genere di giochi.



1. L'area di gioco principale. Qui vedremo le nostre truppe o le astronavi nello scenario della battaglia.
2. Le torrette possono specializzarsi nella difesa contro unità di fanteria, corazzate e aeree.
3. Le strutture di produzione consentono di creare nuove truppe o di aggiungere migliorie tecnologiche.
4. Il blocco con la testa di R2-D2 fornisce informazioni generali, come il nome del pianeta, il livello tecnologico, la popolazione e i crediti, nonché utili consigli sulla missione.
5. La mini-mappa radar mostra i progressi della situazione.
6. Con i comandi speciali di battaglia si può richiedere un bombardamento, inserire un faro sulla mappa per segnalare una certa posizione, far scendere rinforzi, ritirarsi o aprire le opzioni di gioco.
7. Cliccando su questo pulsante, si passa alla visuale di gioco cinematografica.
8. Alle truppe può essere ordinato di muoversi, attaccare, sorvegliare una posizione, ignorare il nemico, eccetera.
9. In questo spazio, vedremo le truppe che è possibile produrre nella struttura selezionata, oppure le unità sotto il nostro controllo durante uno scontro.
10. Qui appariranno le unità in produzione o l'aggiornamento delle unità e delle strutture.
11. In questa finestra vedremo le unità di supporto a disposizione per i rinforzi sul campo.
12. Gli eroi che abbiamo a disposizione. Subito sotto vengono elencate le migliorie tecniche o i poteri particolari che sono già stati completati.

"HOBBIE, SEGUI SEMPRE!"

Star Wars: L'Impero in Guerra offre diverse opportunità di gioco single player, oltre alle due campagne "storiche" principali, come scenari di conquista della galassia e missioni solitarie a terra o nello spazio di un pianeta. In più, esistono diverse possibilità di gioco in modalità multiplayer. Per esempio, affronteremo un'intera campagna di dominio galattico contro un nostro amico, salvando i progressi della partita per poi riprenderla in mano in un secondo tempo. Oppure, scegliendo le schermaglie e le battaglie singole, avremo modo di scontrarci con altre sette persone, sia via Internet, sia tramite una rete locale.

> "L'atmosfera che si respira in gioco è praticamente perfetta"

pianeta ci saranno dei vascelli avversari, verremo trasportati alla mappa tattica relativa e incroceremo le armi con la concorrenza. Allo stesso modo, se sulla superficie del pianeta ci saranno già truppe in attesa, apparirà la mappa del territorio e cominceremo uno scontro "convenzionale" di strategia in tempo reale a terra.

Superate queste due fasi, saremo liberi di sfruttare le risorse del mondo in questione costruendo miniere (che forniscono crediti – l'unica risorsa richiesta per la creazione di qualsiasi unità, mezzo o struttura) o altri edifici quali accademie militari, turbolaser di difesa, scudi di energia protettivi, stazioni spaziali orbitanti, fabbriche di mezzi pesanti e così via. Alcune strutture sono particolari e si possono edificare solo su determinati pianeti, come le "Cantine" (dove potremo assoldare Contrabbandieri capaci di andare a rubare crediti su pianeti nemici) o i Palazzi Hutt (che addestrano Cacciatori di Taglie, ottimi per uccidere i Contrabbandieri indesiderati).

In un universo mitico e caratterizzato da personaggi tanto peculiari e carismatici, non possono mancare gli Eroi. Ogni figura di spicco della trilogia cinematografica "classica" inclusa nel gioco ha delle proprietà uniche. R2-D2 e C-3PO, per esempio, sono la chiave per l'avanzamento tecnologico dell'Alleanza.

Mentre l'impero è in grado di aumentare il proprio livello tecnologico tramite edifici particolari (Centri di Ricerca imperiali), l'Alleanza non ha questo lusso e può migliorare soltanto rubando tecnologie avversarie. I due droidi sono gli unici personaggi nel gioco in grado di arrivare su un pianeta imperiale e impossessarsi dei piani di nuove tecnologie. Ian Solo e Chewbacca, invece, sono capaci di disabilitare congegni e torrette di difesa, oppure di prendere il controllo dei mezzi abbandonati. A bordo del Millennium Falcon, hanno una limitata invulnerabilità ai danni (la fortuna della canaglia...) e riescono a manovrare l'astronave in mezzo a uno stormo di caccia TiE senza nemmeno graffiare il deflettore degli scudi. Anche Boba Fett non se la cava male alla cloche della sua Slave I, ed è in grado di lanciare mine gravitazionali capaci di distruggere interi stormi di caccia nemici. Darth Fener (così come Obi-Wan Kenobi) possiede alcuni poteri della Forza che lo rendono praticamente indistruttibile e, ai comandi del suo prototipo di caccia TiE intercettore, può fare seri danni anche a navi di grosso calibro e chiamare a sé flotte extra di "wingman". Né mancano le

Anche nei momenti più frenetici, sarà consentito mettere il gioco in pausa per riflettere attentamente sulla propria strategia.



"GRAZIE ALLA FORZA, MOLTE COSE VEDRAI..."

Le visuali sono controllate direttamente dalla rotella del mouse: ruotandola verso l'alto aumenteremo il livello di zoom e verso il basso ci allontaneremo.



Questa è la visuale normale di gioco, a volo d'uccello sopra i nostri eroi e a una distanza tale per cui sia comodo controllare una certa porzione di territorio circostante.

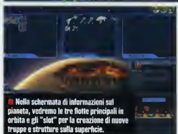


In questa immagine, abbiamo zoomato in avanti, in modo da vedere l'azione più da vicino e con un angolo più parallelo al terreno.



Il massimo zoom all'indietro consente una visuale dall'alto in pianta, simile a quella stilizzata della mini-mappa.

Oltre a tutto questo, potremo premere il tasto di visuale cinematica e seguire lo scontro con un montaggio creato appositamente dal computer, che seguirà le azioni principali sul territorio.



Nella schermata di informazioni sul pianeta, vedremo le tre flotte principali in orbita e gli "slot" per la creazione di nuove truppe e strutture sulla superficie.

numerose razze aliene o i mostri: Bothan, Mon-Calamari, Gungan, Jawa, Sabbipodi, Wookiee, Ewok, Twi'Lek, Sullustani, Hutt e Geonosiani fanno la loro gloriosa comparsa, e su certi pianeti è decisamente meglio andarci cauti... Non è proprio il caso di perdere una battaglia perché un intero plotone di truppe d'assalto viene divorato da un Rancor o digerito per un migliaio di anni dal Potente Sarlacc.

La presentazione e l'atmosfera di *Star Wars: L'Impero in Guerra* sono perfette, anche se forse le esigenze del comparto grafico sono un po' troppo elevate. Godendo di tutti i dettagli al massimo livello, capita di imbattersi in forti rallentamenti a schermo quando gli scontri si fanno un po' troppo esuberanti. Tuttavia, nella stragrande maggioranza dei casi, il gioco risulta abbastanza fluido. La colonna sonora non può deludere, considerati i brani di John Williams usati su licenza, e il commento dei personaggi è impeccabile: selezionando le varie unità o gli eroi sentiremo delle citazioni tratte dai vari film (in lingua inglese, ma sottotitolate in italiano).

Tutto in *Star Wars: L'Impero in Guerra* rende l'esperienza molto coinvolgente e crea facilmente dipendenza. Qualsiasi realizzazione sia in grado di cogliere di sorpresa il giocatore, mostrando eventi che dovremmo conoscere a memoria e dare per scontati da più di vent'anni, ha senza dubbio qualche pregio. Insomma, sembra proprio non mancare nulla e ci sentiamo di affermare che la scommessa degli sviluppatori è stata vinta: finalmente, abbiamo tra le mani un vero titolo strategico in tempo reale di "Star Wars" che ci permette di controllare il singolo soldato o l'intera flotta imperiale, Morte Nera compresa. Che altro potremmo desiderare di più?

Yuri Abietti 

IN ALTERNATIVA...

Star Wars: Galactic Battlegrounds,
Feb 02, 7
Un classico per gli amanti del genere sulla falsanga della serie *Age of Empires*, ma ambientato nell'universo di "Star Wars".

Age of Empires III Age of Conquest,
Nov 05, 9
L'ultimo capitolo di una delle serie più acclamate, porta "l'età degli imperi" alla conquista del Nuovo Mondo, introducendo qualche novità di rilievo alla formula pluri-collaudata.

Info ■ Casa **LucasArts/Activision** ■ Sviluppatore **Petroglyph** ■ Distributore **Activision** ■ Telefono **0331/452970** ■ Prezzo **€ 49,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.lucasarts.com/games/swempireatwar**

Fiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, Lettore DVD-ROM, 2 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet, LAN**

- Battaglie a terra e nello spazio
- Molte modalità di gioco
- Longevo e vario

- Qualche rallentamento
- Complesso per i neofiti
- Alcune battaglie un po' ripetitive

Che si lancino scout a bordo di speeder-bike nella foresta o che si seguano gli X-Wing mentre attaccano il generatore di scudi di un Incrociatore Stellare, *L'Impero in Guerra* mantiene le sue promesse in modo spettacolare e divertente. Un gioco consigliato a tutti.

9

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	FORZA
8	9	9	8	8	9



I lunghi attimi trascorsi in aria vi permetteranno di apprezzare questi paesaggi quasi onirici.

La barra azzurra indica il tempo a disposizione per eseguire un'altra acrobazia valida per la combo. Acquisita un po' di pratica, sarà fantastico inanellarne a decine.

GENERE: GIOCO DI GUIDA

CRASHDAY

Combo da paura, incidenti spettacolari e modalità originali: che schianto di giornata!

IN ITALIANO E IN DVD

Crashday è stato interamente tradotto in italiano, persino nel perlelo. Il gioco viene distribuito in formato DVD.



NEL CD 3 E NEL DVD

Se volete dare un'occhiata più da vicino a *Crashday*, non vi resta che inserire nel lettore del PC il CD 3 o il DVD allegati alle rispettive edizioni di GMC, per installare il demo del gioco. Avrete accesso a due delle modalità presenti nella versione completa.



IL ritmo dei giochi di guida per computer è solitamente dettato dal design dei circuiti. Secondo la tortuosità e l'ampiezza di questi ultimi, lo stesso modello fisico è in grado di offrire emozioni da arcade o richiedere al giocatore una maggior accuratezza nell'affrontare le curve.

Nel caso di *Crashday*, le variazioni sul tema in fatto di piste trasformano l'esperienza in qualcosa di differente a ogni nuova missione. Lo stile di guida è maledettamente arcade e permissivo, ma si passa da normali gare di velocità a più esaltanti competizioni di acrobazie; da veri e propri scontri a fuoco a frenetiche sfide a "ce l'hai". Il pregio di *Crashday* è quello di non obbligare il giocatore a fare le stesse cose per l'intero arco della partita, ponendolo di fronte a prove originali e sempre differenti, magari cambiando solo pochi parametri... quanto basta per rivoluzionare la giocabilità. È inoltre disponibile un editor di circuiti, grazie a cui sbizzarrirsi con le proprie creazioni e condividerle con altri appassionati tramite Internet.

Come si presenta, esattamente, una partita a *Crashday*? Diciamo che la cosa migliore è iniziare e finire la carriera, in modo da prendere confidenza con le varie modalità e imparare gradualmente come rispondono ai comandi i veicoli. Perché ogni sfida si presenta in maniera radicalmente opposta a quella precedente: in certi casi, le armi vi daranno solo un piccolo aiuto per vincere, in altri dovrete contare unicamente sulla vostra abilità al volante, in altri ancora sarete tenuti a sfruttare intelligentemente tutta la potenza di fuoco a disposizione per trionfare sugli avversari.

Completata la modalità principale, avrete imparato ad adattare le vostre abilità con gli FPS tenendo conto dell'attrito e dell'inerzia tipici di una vettura, a gestire attentamente il turbo per non sprecarlo durante le gare di guida "pura", nonché ad affrontare correttamente rampe e giri della morte per ottenere i migliori punteggi nelle competizioni di acrobazie. Queste ultime attingono a piene mani da giochi come *Tony Hawk's Pro Skater*, permettendo di concatenare una serie di numeri da circo in modo da aumentare il punteggio della "combo", e obbligando a imparare alla perfezione la disposizione degli oggetti presenti nel livello, così da sfruttare al meglio quanto offerto per le proprie evoluzioni.

> "Concatenando le acrobazie, si creano delle combo spettacolari"

Alcune sfide, non a caso, consisteranno nel raggiungere determinati punteggi con una sola combo, piuttosto che entro un certo limite di tempo. Con l'esperienza, in quelle arene che da principio sembravano solo una casuale accozzaglia di rampe, torri e quant'altro, si inizieranno a notare dei potenziali "giri" di combinazioni vincenti grazie a cui ottenere, in pochi istanti, punteggi vertiginosi.

Crashday propone anche sfide in cui una grande fortuna supplisce alla scarsa abilità alla guida. In particolare, le gare single player in stile "palla avvelenata". Su un'auto verrà installata una bomba a tempo e lo sfortunato pilota dovrà tentare di passarla a qualche altro malcapitato, speronando la sua vettura. Allo scadere dei secondi, l'ordigno esploderà e chi morirà nella deflagrazione prenderà zero punti, l'ultimo che l'avrà "passata" tre e tutti gli altri partecipanti uno. Alcune variazioni sul tema non prevedono la presenza della bomba, ma si basano su una

CHE MANIERE!

Crashday propone mille modi (o quasi) di interpretare un gioco di guida:

- **SFASCIACARROZZE:** Vince il primo che fa saltare in aria un certo numero di avversari. È concesso l'uso delle armi.
- **SHOW ACROBATICO:** Avete tre minuti per esibirvi. Il punteggio massimo decreterà il podio.
- **TIENI LA BANDIERA:** Qualche minuto all'interno di un'arena con una bandiera da raccogliere "urtando" l'avversario. Chi l'avrà tenuta più a lungo sarà il vincitore.
- **CORSA:** Una sana e normalissima gara contro gli avversari. Volendo, però, è possibile ricorrere alle armi da fuoco, per rendere il tutto più interessante.
- **PASSA LA BOMBA:** 20 secondi prima della detonazione! Chi ha la bomba allo scadere del tempo prende zero punti, chi lo ha preceduto tre e tutti gli altri uno solo.
- **CORSA ESPLOSIVA:** Una bomba esplode se scendete sotto una certa velocità. A ogni checkpoint, il limite si alza. Avete presente il film "Speed"?
- **CORSA LIBERA:** Correte, saltate e divertitevi ad attraversare i checkpoint disseminati per l'area.

SPORT ACROBATICI



Crashday prende idee da parecchi giochi di guida odierni, *FlatOut* compreso. È proprio dal titolo di Bugbear che "traggono ispirazione" i minigiochi. Salto in alto, in lungo, salto con la bomba... sono solo alcune delle modalità disponibili per partite brevi ma incisive, che nescono a far passare delle serate esilaranti, soprattutto in compagnia. Anche chi è digiuno di videogiochi apprenderà facilmente come gestire il turbo per ottenere un salto il più lungo possibile, sfidando praticamente ad armi pari i giocatori esperti.



Pur se tecnicamente semplice, grazie a un uso sapiente degli effetti speciali *Crashday* è piacevole alla vista.



Uno stadio da football che, per l'occasione, si è trasformato in moderna arena. Al posto dei gladiatori, però, i protagonisti saranno i motori.



Dopo il decollo, potrete continuare a controllare le acrobazie in aria tramite il turbo e le frecce direzionali.

GARE INFINITE

Un titolo come *Crashday*, che fa della varietà il proprio punto di forza, non può limitarsi ai tracciati già disponibili. Di conseguenza, è presente un comodo editor tramite cui realizzare le vostre fantasie motoristiche, che successivamente saranno condivisibili con gli amici. Non è molto potente, ma con un minimo di buona volontà si creano situazioni veramente divertenti.



bandiera da raccogliere e portare attraverso una serie di punti di controllo: un compito non facile, considerando che bastano già sette auto per creare "orge" di scontri e relative soffiate di standardo.

La mancanza di varietà, insomma, non è un problema che interessa *Crashday*. E nemmeno la povertà tecnica, considerando che il motore di gioco si è rivelato molto snello e abbastanza curato sotto il profilo dell'impatto visivo. Gli scontri sono particolarmente crudi in virtù delle numerose particelle che volano da ogni parte e i pixel shader sono stati usati con parsimonia, ma abbastanza intelligentemente da rendere ancora più spettacolari le lunghe acrobazie in aria. Queste ultime, pur rivelando i pochi poligoni che compongono i modelli e delle texture relativamente semplici, fanno spettacolo grazie agli effetti di illuminazione.

Purtroppo, la resa globale di *Crasday* viene ridimensionata da un'Intelligenza Artificiale poco convincente. Gli avversari tendono a essere lenti e incapaci di offrire una sfida intrigante. Basterà prendere confidenza con le auto per distaccare nettamente i contendenti e sbloccare, in breve tempo, vetture e prove inedite. *TrackMania Sunrise* in single player offre emozioni più forti, pur senza vantare uno schema di gioco vario quanto quello di *Crasday*. Anche quest'ultimo, fortunatamente, vanta una modalità online, anzi, ben sette (una delle quali bloccata), identiche alle corrispettive per giocatore singolo. Al momento della nostra prova, però, *Crasday* non era ancora disponibile sugli scaffali, quindi non possiamo sbilanciarci sulla qualità della community dei giocatori, che nel caso del multiplayer (e dei tracciati aggiuntivi) ricopre un ruolo fondamentale.

Alberto Falchi 

IN ALTERNATIVA...

TrackMania Sunrise, Giu 05, 9
Se vi piacciono le sfide online, è il gioco di guida arcade che fa per voi!

TOCA Race Driver 3, Mar 06, 7½
Indicato per chi preferisce correre in pista, senza fare acrobazie o ingaggiare combattimenti.

Info ■ Casa **Bryo** ■ Sviluppatore **Moon Byte Studios** ■ Distributore **Bryo** ■ Telefono **199443817** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.crashday.it**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB con pixel shader, Lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB, ADSL**
- Multiplayer **internet, LAN**

+ Incredibilmente vario
+ Editor di tracciati e tante modalità multiplayer
+ Economico

- I.A. poco incisiva
- Alcuni tracciati sono poco ispirati
- Alcune missioni sono troppo lunghe

Divertente, immediata e incredibilmente varia. Una volta smaltita l'eccitazione iniziale e constatati tutti i limiti dell'Intelligenza Artificiale, ci penserà il multiplayer a tenere alta la longevità di *Crashday*.

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	VARIETÀ
7	6	8	8	4	9



Buona parte dei grandi campioni dell'automobilismo ha esordito con i Go-kart... e in *TOCA* la musica non cambia.



GENERE: GIOCO DI GUIDA

TOCA RACE DRIVER 3

I riflessi delle auto sono sempre piacevoli, ma non sono stati compiuti enormi passi avanti rispetto al motore grafico di *TOCA Race Driver 2*.

Dai kart alla Formula 1, passando per le forche caudine del DTM. È il momento di dire: "Sotto a chi *TOCA*!"

IN ITALIANO E IN DVD

***TOCA Race Driver 3* è stato completamente tradotto nella nostra lingua e viene distribuito su supporto DVD.**



LA premiata ditta Codemasters torna in pista con il terzo episodio della serie *TOCA Race Driver*, una delle più amate e giocate dagli appassionati dei motori.

Se il precedente capitolo si distingueva per una modalità Carriera molto curata e, al tempo stesso, capace di fare immedesimare il giocatore nel suo alter ego virtuale, questa nuova incarnazione punta tutto sulla sezione al volante. Niente screzi e scaramucce con gli avversari, nessun astro nascente delle quattro ruote e nessuna ammaliante giornalista d'assalto interessata a realizzare un film su di lui: bisognerà concentrarsi sulla pura giocabilità, abbandonando ogni pretesa di vivere una storia. Del resto, il modello di guida dei precedenti *TOCA* era tanto ben realizzato da far passare in secondo piano i lodevoli tentativi di rendere più carismatico il gioco e, probabilmente, i programmatori hanno pensato di spendere le proprie energie nel migliorare il lato tecnico, piuttosto che cercare di stupire con una nuova trama.

Non è stato turbato l'equilibrio fra simulazione e giocabilità che rendeva tanto eccitante la saga, di conseguenza, già dai primi giri ci si troverà a proprio agio correndo come pazzi, intraversandosi in curva e sorpassando in controsterzo prima di aprire il gas per riprendere la trazione. È uno spasso pennellare le traiettorie e rimontare furiosamente dopo essere partiti dalle retrovie. Tutto questo era *TOCA*; tutto questo è *TOCA Race Driver 3*. Certo, i giudici di gara non perdoneranno alcun taglio teso a guadagnare qualche prezioso centesimo di secondo, esattamente come i commissari, pronti a scatenare un turbinio di bandiere gialle per segnalare qualche infrazione avvenuta in pista.

L'abilità di Codemasters nel confezionare titoli motoristici non si è persa nemmeno in questo terzo episodio. Con un paio di clic di mouse, nel giro di venti secondi si è già in pista a gareggiare per la "Pole". Tutto ciò è reso possibile da un'interfaccia funzionale

> "Obbliga a migliorare l'abilità al volante, piuttosto che l'aggressività"

e immediata, da un modello di guida dannatamente semplice (che non richiede una dedizione e una pratica alla *GTR* o alla *Grand Prix Legends*, per intenderci) e da un comparto grafico e sonoro di buon livello.

La novità di spicco è l'introduzione delle bandiere e delle penalità. In precedenza, complice anche un modello di danni visivamente esaltante, veniva naturale entrare in curva come forsennati, disinteressandosi della sorte degli avversari e delle fiancate delle loro vetture. Spesso, non era il tratto affrontato in maniera certosina a decretare il vincitore, ma il grado di "spregiudicatezza" del pilota, che poteva essere molto scorretto. Un problema tollerabile nella modalità Carriera, dove chiunque era libero di scegliere l'approccio preferito, meno nelle sfide online, che potevano facilmente essere rovinate da qualche giocatore annoiato o in preda a un attacco di sadismo.

Il nuovo *TOCA Race Driver 3* non permette tanta leggerezza e, pur senza negare l'eventualità di qualche contatto fra vetture, punisce inesorabilmente chi tenta di strafare. Arrivare un po' lunghi, magari urtando il paraurti di chi precede, sarà difficilmente considerato un comportamento scorretto, ma basterà una sportellata un po' troppo vigorosa o il tagliare la strada con nonchalance, per venire ammoniti, penalizzati di qualche secondo e, nei casi estremi, costretti a uno "stop and go" ai box.

Il sistema "punitivo" introdotto da Codemasters funziona piuttosto bene, obbligando a migliorare la propria abilità al volante, piuttosto che l'aggressività, anche se a volte si notano alcune clamorose sviste

TORRE DI CONTROLLO

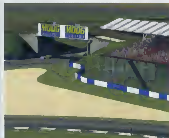
Un altro punto di forza di *TOCA Race Driver 3* è la sua adattabilità a qualsiasi periferica di controllo. Che si usi un joypad, un volante o una tastiera, la difficoltà non varierà in maniera significativa, così come il divertimento. Anche con le semplici frecce direzionali, *Race Driver 3* riesce a divertire senza frustrare e un volante con tecnologia Force Feedback non renderà automaticamente dei campioni, pur regalando qualche emozione in più.

Non mancano parecchi circuiti reali (Laguna Seca, Donington e così via), ma l'impressione è che i tracciati siano stati allargati per facilitare sorpassi e inserimenti in curva.



UNO STRANO EQUILIBRIO

Il modello simulativo della terza incarnazione di *TOCA* è piuttosto strano. Le curve sono molto larghe e, solitamente, vanno prese a velocità sostenute, possibilmente in sbandata controllata. Di rado è complicato riuscire ad affrontarle, ed è facile farsi sorprendere da qualche insidia inaspettata. L'efficienza frenante delle vetture ha dell'incredibile e si potrà passare da oltre 200 Km/h a 50 Km/h in pochissimo spazio, alla faccia delle leggi della fisica. Se rimanere in pista è un'operazione quasi banale, ottenere delle pole position, così come vincere una gara, richiederà un impegno vicino a quello necessario per i simulatori più blasonati. Nonostante la fisica conceda molto alla giocabilità, infatti, per piazzarsi al meglio sarà necessario seguire traiettorie perfette, sfiorando gas e freno in modo da mantenere la massima velocità possibile. Niente che impensierisca gli appassionati delle simulazioni, ma ciò potrebbe rivelarsi uno scoglio per i "piloti della domenica".







Il bello del gioco di Codemasters è che permette di guidare qualsiasi veicolo, anche quelli impiegati nelle competizioni più assurde e sconosciute.



Sono spariti tutti i riferimenti alla trama, ma non manca qualche filmato in cui il meccanico dispensa alcuni consigli sullo stile di guida e sull'assetto dell'auto.



dei giudici, quali impatti molto decisi lasciati passare con tranquillità o piccoli contatti segnalati come guida pericolosa. Ciò che non abbiamo proprio apprezzato, invece, è la tendenza a segnalare scorciatoie inesistenti: troppo spesso la CPU punisce i giocatori non per aver tagliato la chicane, ma per essere arrivati lunghi, perdendo addirittura del tempo. Un bug che merita di essere corretto quanto prima con una patch.

Un altro aspetto che non ci ha particolarmente impressionato è l'Intelligenza Artificiale degli avversari. Non è possibile partire dal fondo e rimontare con grande facilità fino al secondo/terzo posto, quando poi, per passare in testa, è necessario uno stile di guida "aggressivo" e pulito alla Alonso/Schumacher! Questa situazione si verifica un po' troppo spesso, anche dopo aver vinto dei campionati ed essendo saliti di livello. Sarebbe stata preferibile una sfida graduale, invece di quella "schizofrenica" proposta da *TOCA Race Driver 3*. Spesso, non verrà chiesto di vincere delle gare, quanto di piazzarsi, ma dopo l'ennesima prova conclusa al quarto posto la voglia di continuare potrebbe sparire. Con questo, non vogliamo dire che il gioco sia frustrante, ma avremmo gradito una curva di difficoltà meglio calibrata.

Valutare correttamente questo ultimo *TOCA* non è un compito facile. Sebbene attraente e capace di generare assuefazione, *Race Driver 3* fa poco per distinguersi dai precedenti capitoli. L'introduzione delle bandiere e delle penalità è interessante, ma l'implementazione è lungi dall'essere perfetta, mentre per il resto il gioco sembra quasi una serie di circuiti e auto aggiuntivi per il precedente episodio. Tecnicamente, infatti, non ci si discosta dagli standard stabiliti in passato e, se un anno fa i colori brillanti e un buon uso dei pixel shader avevano reso appassionante il motore di *TOCA Race Driver 2*, ora ci si aspetta qualcosa di più, soprattutto per quanto riguarda il contorno dei circuiti, un po' spogli e impersonali.

Fortunatamente, la fluidità è incredibile e, su configurazioni adeguate, il frame rate rimane fulmineo anche a risoluzioni esagerate e con tutte le chicche visive attivate.

Alberto Falchi GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

GTR, Mar 05, 9
Il capolavoro assoluto dei SimBin, la simulazione di guida più esaltante dell'intero panorama videoludico.

Need for Speed Most Wanted, Nat 05, 8
Per chi è alla ricerca del puro divertimento nella guida, di tanta adrenalina e di auto da modificare completamente!

Info ■ Casa **Codemasters** ■ Sviluppatore **Codemasters** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 49,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.codemasters.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 128 MB, 7 GB HD, Lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda video 256 MB RAM**
- Multiplayer **LAN, Schermo diviso**

- Immediato: le vetture sono facili da portare al limite!
- Buon numero di piste e di categorie in cui cimentarsi
- Longevità esaltante

- I.A. non ancora perfettamente calibrata
- Modello di guida superficiale e superato
- Le penalità non funzionano a dovere

TOCA Race Driver 3 **è ben realizzato, ma i bug relativi alla gestione delle bandiere sono piuttosto fastidiosi. Se vi è capitato di giocare i precedenti episodi, avvertirete quasi sicuramente una sensazione di già visto al volante di questo nuovo capitolo.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	I.A.	FISICA
7	8	8	8	7	6


In parecchie stanze troveremo ammassi di oggetti che, purtroppo, non potremo raccogliere.

ggio. incontrerai altre persone come

Mustavio, il venditore ambulante, ci spiegherà come giocare nel tutorial iniziale.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

KEEPSAKE
IL MISTERO DI DRAGONVALE

È il primo giorno di scuola e troviamo l'edificio completamente deserto. Che ci sia sciopero?

IN ITALIANO E IN DVD

Keepsake è stato interamente tradotto in italiano sia per il parlato (ben recitato, anche se la voce di Zak ci è sembrata un po' troppo giovanile), sia per i sottotitoli, e viene distribuito in formato DVD.



LYDIA, la protagonista di *Keepsake*, è felice per l'inizio della sua nuova vita da studentessa nell'accademia di Dragonvale. Non riesce a trattenere la sorpresa alla vista dell'edificio: misterioso e imponente, con la sua architettura intricata e l'altezza spropositata, ma anche stranamente deserto!

Il primo giorno di scuola di Lydia avrebbe dovuto essere movimentato. Incontrare nuovi amici, familiarizzare con l'ambiente e i professori, ma sopra ogni cosa, ritrovare l'amica d'infanzia Celeste, persa di vista alcuni anni prima e figlia del direttore dell'accademia. Dopo le prime esplorazioni, però, appare chiaro che qualcosa di strano è accaduto nella scuola. Com'è possibile che centinaia di studenti siano scomparsi nel nulla, insieme al personale? Solo l'incontro con un giovane drago trasformato in lupo da alcuni allievi dispettosi permetterà alla ragazza di sconfiggere la solitudine nel suo peregrinare.



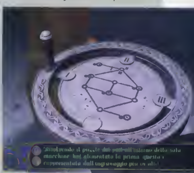
Come è facile dedurre, il numero di personaggi in cui ci imbatteremo vestendo i panni di Lydia sarà molto limitato. Oltre a Zak (il drago mutato in lupo), che sarà la nostra compagnia per tutto il tempo, chiacchiereremo con ben poche creature, tra cui il divertente Mustavio (un ambulante che ci aiuterà in diverse occasioni) e una specie di Ent, un albero parlante forse parente di quelli, ben più famosi, delle opere di J.R.R. Tolkien. Rincontreremo Celeste e suo padre? Riusciremo a vedere l'accademia popolata dai suoi studenti? Queste domande avranno una risposta solo a patto di giungere al finale, metaforicamente e fisicamente rappresentato dai piani più alti dell'edificio, cui accederemo solo proseguendo con successo.

> **"Un'avventura ricca di enigmi impegnativi al punto giusto"**


I fondali sono realizzati con molta cura, sia per quanto riguarda gli esterni, sia per le stanze dell'accademia.

SUGGERIMENTI INTEGRATI: PRO E CONTRO

Il sistema di aiuto incorporato nell'interfaccia di *Keepsoke* è semplicissimo da utilizzare. Può darci una spintarella nella giusta direzione o, se se ne abusa, toglierci del tutto il divertimento di impegnarsi negli enigmi più complessi. Ricorrendovi troppo spesso, il gioco apparirà eccessivamente semplice e poco longevo, cosa che non risponde a verità. Il nostro consiglio è di usare il tasto degli aiuti il meno possibile.



Beneficiando dell'ambientazione solitaria, gran parte di *Keepsake* è centrata sull'esplorazione.
Lo scenario, piuttosto esteso, rende i primi momenti di gioco un po' dispersivi, particolare che si ripercuote anche sull'umore della protagonista, la quale vive dei brevi momenti di sconforto (forse condivisi dal giocatore).

Non potendo impressionare con personaggi divertenti e con una folla rumorosa, *Keepsake* punta sull'aspetto grafico, riuscendo a colpire nel segno. I fondali, che siano le ardite architetture dell'accademia o i tranquilli boschetti intorno a essa, sono disegnati a mano e si lasciano ammirare con piacere. Di contro, i personaggi realizzati in tre dimensioni, sebbene curati fin nei particolari, stridono un po' sul piano estetico con l'ambiente

MEMORIE DEL PASSATO?

Di quando in quando, nel corso dell'avventura, Lydia avrà delle visioni riguardanti la sua amica Celeste e il recente passato dell'accademia magica di Dragonvale. Utili a rimpolpare un po' la trama (altrimenti basata quasi per intero sull'immagine iniziale della scuola deserta), tali visioni rappresentano un ulteriore sprone a giungere al termine di *Keepsake*





Gli effetti di luce, sebbene statici, donano ad alcuni ambienti un'atmosfera evocativa.

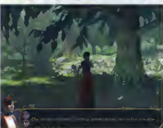
UN ENIGMA POCO COERENTE

Nei primi istanti del gioco, terminato il breve tutorial che illustra le funzioni dell'interfaccia, ci troveremo di fronte alle porte chiuse dell'accademia di Dragonvale. Nel cortile di fronte, risolvendo un semplice enigma basato su alcune statue, ci aspettavamo qualche indizio e invece... si è spalancato il portone della scuola. È così semplice entrare in una scuola magica? Neanche ci fossero state le chiavi sotto lo zerbino! Per fortuna, il resto del gioco si è dimostrato decisamente più coerente, con enigmi al posto giusto e con uno scopo (quasi sempre) evidente.

ATTENZIONE AI SALVATAGGI

Apparentemente, gli sviluppatori hanno deciso che al giocatore possono bastare gli ultimi nove salvataggi in ordine temporale. Il gioco conserverà, quindi, le ultime nove posizioni, cancellando quelle precedenti. Se siamo abituati a salvare la partita ogni due secondi, pensiamoci bene prima di adottare questa tecnica con *Keepsake*. Inoltre, sarà consentito richiamare la posizione desiderata solamente all'inizio della partita, e non durante. Ciò significa che, se vorremo ripercorrere i nostri passi, dovremo chiudere *Keepsake* tornando a Windows, farlo ripartire e selezionare il salvataggio desiderato.

Esplorando l'edificio della scuola attraverseremo molte stanze, non tutte utili ai fini del gioco.



Incontreremo Zak all'inizio dell'avventura. Sarà davvero un drago trasformato in lupo?

circostante, almeno nei primi momenti di gioco. L'interfaccia studiata dagli sviluppatori per controllare i movimenti di Lydia e l'interazione con l'intera avventura è molto semplice: tramite il mouse decideremo dove muoverci e agiremo sulle parti del mondo circostante con cui sarà consentito farlo, tipicamente con tutto ciò che rappresenti un puzzle da risolvere.

I dialoghi con i personaggi (e con il lupo Zak, onnipresente) non sono interattivi e potremo semplicemente selezionare quelli desiderati, con una novità in più. Non saremo solo liberi di saltare a piacere le frasi già ascoltate, ma anche di "metterle in pausa" per leggerle con calma sullo schermo.

Esplorando l'accademia, dovremo inizialmente ripristinare il sistema idraulico che ne garantisce le funzioni. È logico, quindi, aspettarsi che gli enigmi da risolvere nella prima parte dell'avventura siano, per lo più, di carattere meccanico. Pulegge e macchinari saranno il nostro pane nelle ore iniziali di gioco, mai troppo complicati da impostare, ma sempre abbastanza intelligenti a livello di sfida.

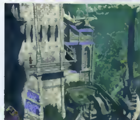
Proseguendo per i piani alti della scuola, gli enigmi si sposteranno gradualmente verso la magia, abbandonando i meccanismi per puntare su combinazioni di colori, forme e puzzle di genere diverso rispetto alla prima parte del gioco. Emblematico è l'incontro con i tre Guardiani dell'accademia, che ci impediranno di passare al livello superiore se non avremo superato le prove (una per Guardiano) che ci qualificheranno quali studenti a tutti gli effetti. Risolvere questo "super puzzle" darà particolare soddisfazione.


L'inventario, dai contenuti prefissati dal gioco, evidenzia gli oggetti in nostro possesso colorandoli.


La escursioni sui balconi della scuola saranno una vera pena per Zak, un "drago/lupo" che ha paura delle altezze!

ENIGMI MULTIPLI

Nel corso del gioco incontreremo diversi enigmi, composti, a loro volta, da altre situazioni da risolvere. Uno di questi ci vedrà impegnati nel cercare di far crescere magicamente un albero, i cui frutti saranno indispensabili per una pozione che ci occorrerà. I tre simboli sul terreno rappresenteranno altrettanti particolari necessari al rituale magico. Una volta che li avremo ottenuti tutti, completeremo l'enigma globale, facendo apparire un magnifico albero.




Ci sono aree dell'accademia che potremo raggiungere solo dopo aver risolto determinati enigmi.



Una peculiarità dell'interfaccia di *Keepsake* consiste negli slot fissi in cui sono rappresentati gli oggetti dell'inventario, i documenti raccolti nella scuola e altri particolari simili. Questi non sono solo prefissati come numero, ma anche come contenuto! In sintesi, l'inventario all'inizio ospiterà un solo oggetto, ma vi vedremo rappresentati anche tutti quelli che prenderemo nel corso dell'avventura (meno di una dozzina per gran parte del gioco) all'interno di slot "scoloriti". Questi si coloreranno quando avremo rintracciato gli oggetti in essi rappresentati.

Un'avventura con poche cose da raccogliere e per giunta conosciute fin da principio? Sembra strano, ma ciò non limita affatto la durata di *Keepsake*, caratterizzato per lo più da rompicapi di manipolazione in cui agire su macchinari e punti particolari direttamente dove si trovano, senza dover raccogliere o combinare oggetti fisici se non in particolari momenti. La maggior parte delle situazioni richiede solo le azioni della protagonista, rendendo l'inventario una particolarità in più del gioco e non un vincolo limitante come sembrerebbe a una prima occhiata. Anche il numero degli elementi dell'inventario può trarre in inganno. A un certo punto, li avremo raccolti e utilizzati tutti e penseremo, logicamente, di essere prossimi all'epilogo. Naturalmente, questo non corrisponderà al vero: la fase finale si rivelerà più lontana e ci attenderà un'espansione dell'inventario, che raddoppierà pur mantenendo la stessa struttura.

Resta da sottolineare il sistema di suggerimenti incorporato in *Keepsake*. In qualsiasi momento, agendo su un pulsante sempre bene in vista (forse *troppo*) saremo liberi di chiedere al gioco un aiuto che ci consenta di proseguire con la storia. I suggerimenti spaziano da brevi filmati che indicano dove conviene che ci muoviamo per proseguire, a consigli più mirati per superare uno dei tanti enigmi, fino alla possibilità, in alcuni casi e una volta esaurite tutte le dritte per un determinato puzzle, di "risolverlo" con un clic del mouse. Potenzialmente pericolosissimo, il sistema di aiuti è stato realizzato con intelligenza e fornisce spunti mirati, utili e comprensibili. Abbiamo apprezzato maggiormente i suggerimenti visuali rispetto alle spiegazioni scritte, forse troppo esplicite, ma stiamo pur sempre parlando di qualcosa che il giocatore può anche non usare.

Il vero fulcro attorno a cui ruota *Keepsake* sono proprio le potenzialità. Lydia ha un futuro da maga, inizia a usare la stregoneria nel corso dell'avventura e non sa cosa scoprirà una volta giunta in cima all'accademia. Il giocatore ha di fronte a sé un'avventura ricca di enigmi impegnativi al punto giusto, con il pulsante dei suggerimenti pronto a tendere una mano nei momenti di bisogno, ma anche potenzialmente letale nei confronti del divertimento.

Saremo soli, come la giovane protagonista, di fronte ai risultati delle nostre scelte.

Roberto Camisana 

IN ALTERNATIVA...

Still Life, Apr 05, **8**
Grafica definita, una bella trama e un'interessante protagonista femminile

Sentinel: Il regno delle illusioni, Mar 05, **7**
Un'avventura centrata su enigmi di ogni genere, affini a quelli di *Keepsake*.

Info ■ Casa **Power Up** ■ Sviluppatore **Wicked Studios** ■ Distributore **Power Up** ■ Telefono **02/89012939** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **7+** ■ Internet **www.keepsakegame.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1,4 GB HD, lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Spunto iniziale interessante
- Atmosfera intrigante
- Sistema di suggerimenti ben realizzato

- I suggerimenti pronti sono un rischio
- Mantiene solo le ultime 9 partite salvate
- Storia di base abbastanza scarna

Gradevole e non brevissimo, sempre che non si abusi del sistema di aiuti integrato, *Keepsake – Il Mistero di Dragonvale* è un riuscito ritorno delle avventure grafiche al genere fantasy, ambientazione non più popolare come un tempo.

7 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	6	7	7	6	7



OK, OK, ora ti dispiacerebbe mettermi giù?



L'antico Egitto come lo conosciamo è stato reinventato per l'occasione.

GENERE: AVVENTURA GRAFICA

ANKH

Da quanto tempo non affrontiamo una buona, vecchia maledizione egiziana?

GEROGLIFICI IN ITALIANO

Ankh, inizialmente sviluppato per il mercato tedesco, è stato adattato in lingua inglese, con un doppiaggio divertente e con ogni personaggio dotato di una voce e di un modo di parlare differenti. La versione italiana del gioco è sottotitolata nella nostra lingua, mentre il parlato è rimasto in inglese.



NEL CD 3 E NEL DVD

All'interno del CD 3 e del DVD, allegati alle rispettive edizioni di GMC, abbiamo inserito la versione dimostrativa di *Ankh*. Il demo è interamente in inglese.

QUALCOSA BOLLE IN PENTOLA

In una recente intervista, gli sviluppatori di *Ankh* hanno rivelato di essere al lavoro su un nuovo progetto: sarà un'avventura grafica che piacerà molto a chi ha amato Indiana Jones. Non resta che aspettare fiduciosi!

ASSIL, il protagonista di questa nuova avventura ambientata in un antico Egitto a dir poco alternativo, è impegnato in un party all'interno di una piramide quando, per un inconveniente tecnico, viene maledetto da una mummia, entra in possesso di un potente oggetto magico (che scambia per un apribottiglie!) e finisce segregato in casa dal padre per una settimana.

Il ragazzo non è felicissimo della propria situazione, soprattutto perché rimanendo rinchiuso soccomberà all'anatema. Dovrà trovare il modo di liberarsi, di incontrare il Faraone (l'unico in grado di farlo scampare da una morte certa) e fare parecchi incontri particolari. Nel corso dell'avventura, non mancheranno dialoghi con assassini, nobili, guardie, mummie e divinità egiziane, nonché coccodrilli affamati e parecchio sfortunati!

Ankh prende il nome dall'amuleto che Assil porta al collo per tutto il tempo ed è un titolo al passo con i tempi. Se per struttura e stile di gioco non si possono avere dubbi nel dichiararlo un'avventura grafica assolutamente classica, la grafica è invece molto moderna. Tutto è rappresentato in tre dimensioni, con colori ben utilizzati e uno stile "cartoonesco" indovinato. Dopo *The Westerner* (di un paio di anni fa), finalmente si inizia a scorgere il futuro delle avventure, almeno dal punto di vista estetico. *Ankh*, nonostante il motore 3D e l'assenza di fondali disegnati a mano, sorprende per la quantità di dettagli che popolano gli ambienti e questi, uniti al gran numero di commenti e descrizioni che il protagonista ha in serbo per ogni oggetto esaminato, riportano alla memoria i grandi titoli del passato.

Senza scomodare i capolavori del genere (operazione impropria, in quanto *Ankh*, pur molto piacevole, non riesce a rivaleggiare con le migliori opere di Sierra e Lucas), è evidente la passione che gli sviluppatori hanno infuso nella loro fatica. Ben poco appare fuori posto, le animazioni sono ben realizzate e i personaggi sono assortiti, divertenti e caratterizzati in maniera bizzarra, considerando l'epoca in cui si trovano.

> "L'antico Egitto non è mai stato così moderno e divertente"

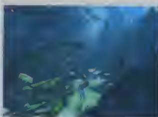
In verità, l'antico Egitto non è mai stato così moderno e divertente. I personaggi parlano come se fossero nostri contemporanei, conoscono dettagli anacronistici per un egizio dell'epoca e hanno a che fare con situazioni "impossibili", come una stazione di lavaggio cammelli, una macchina del tempo (una volta tanto usata per una gag e non per ingarbugliare inutilmente la trama del gioco), un battello con duty free annesso e altre simili modernità. D'altro canto, l'interfaccia di *Ankh* non poteva essere più facile da impiegare: basta un clic del mouse per spostare il personaggio, ne servono due per farlo correre. Il tasto destro serve per attivare l'azione secondaria (raccogliere, spingere e tirare, secondo la situazione) e per utilizzare gli oggetti tra loro nell'inventario o con gli elementi del mondo circostante.

L'inventario, ben visibile in alto sullo schermo, non conterrà mai più di una decina di oggetti, che saranno fondamentali per proseguire. È imperativo, quindi, aguzzare la vista e raccogliere ogni cosa, in quanto tutto ci sarà utile in qualche modo.

Per quanto riguarda gli enigmi, altra caratteristica fondamentale delle avventure, non c'è di che lamentarsi. Mediamente non impossibili da risolvere, alcuni di essi sono tecnicamente validi, come un paio di situazioni a tempo (in cui occorre fare qualcosa in un preciso istante) e la presenza, in determinate scene, di un secondo personaggio da gestire oltre al giovane Assil. Questo personaggio è Thara, una vivace ragazza che farà finire

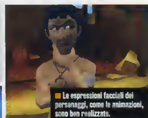
PIRATI E SCIMMIE? NO, PIRATI E SQUALI!

Nel corso delle sue scorribande, il povero Assil finirà anche sul fondo del Nilo, in una scena che ricorderà ai più esperti del genere il primo *Monkey Island*.
Camminando sul fondo del fiume, dovrà esaminare i resti di una nave pirata, recuperare alcuni oggetti fondamentali e farà il suo primo incontro con un coccodrillo che si ricorderà di Assil per il resto della vita.



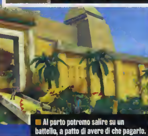
TRASPARENZE OPPORTUNE

Non stiamo parlando delle vesti di qualche odalisca, anche se la figlia del faraone non è niente male. Nel corso del gioco, capiterà che alcuni elementi architettonici si sovrapporranno al personaggio che controlleremo. In questi casi, l'ostacolo visivo (una colonna, una parete, ma anche una palma, per esempio) diventerà temporaneamente trasparente, evitandoci ogni noia. Un effetto noto da tempo in altri generi di gioco, entrato a pieno diritto anche nel mondo delle avventure grafiche, insieme al 3D.


■ Le espressioni facciali dei personaggi, come le animazioni, sono ben realizzate.




■ I due assassini, non molto abili in verità, saranno i primi a farci faticare.


■ Al porto potremo salire su un battello, a patto di avere di che pagarlo.


■ Già nelle prime schermate si notano la qualità della grafica e la ricchezza di particolari.

■ Anche nelle cantine, la cura grafica è sempre su ottimi livelli.

DOVE L'HO SENTITA?

In *Ankh*, le citazioni e gli ammiccamenti a film e giochi entrati nel mito si sprecano. Alcune sono nascoste, altre così plateali che è impossibile non sorridere.
Due tra tutte: di fronte a un genio della lampada (in pensione!), Assil chiede la risposta alla domanda definitiva: la verità sulla vita, l'universo e tutto il resto. La risposta del genio non potrebbe essere che... 42!
E che dire della frase "Non chiamarmi Junior!" detta al padre?

PERSONAGGI CHE SANNO DI ESSERE TALI?

Alcune delle battute migliori di *Ankh* sono relative al fatto che i personaggi, a quanto pare, si rendono perfettamente conto di essere all'interno di un gioco. In un tempio, costretti a effettuare un complicato rituale per evocare una divinità, rimangono quasi male quando si trovano di fronte a un puzzle basato sui colori e a un altro basato su forme geometriche (in realtà, i due rompicapi non sono né fuori posto, né troppo difficili).
In un altro momento, Assil si lamenta dell'apparizione di una barra sullo schermo che segnala la sua energia vitale, probabilmente cosciente del fatto che presto potrebbe farsi male!

ESPLORANDO L'ANTICO EGITTO

Come si deduce dalle immagini pubblicate in queste pagine, Assil esplorerà parecchie ambientazioni prima di giungere alla fine dell'avventura.
In sua compagnia, oltre che al Cairo, cammineremo nel deserto alla ricerca di Giza e della Sfinge (la esploreremo anche al suo interno, davvero inaspettato!), nuoteremo in fondo al Nilo e visiteremo le prigioni reali. Nel finale, passeremo anche nell'oltretomba, per affrontare una divinità dispettosa e amante della burocrazia.

Assil in guai ancora più grossi. I dialoghi tra i personaggi sono a selezione: ogni volta avremo diverse frasi tra cui scegliere, quindi la conversazione proseguirà fino a esaurimento, salvo eccezioni. Generalmente, solo una delle frasi proposte sarà quella che farà proseguire il dialogo; le altre, però, saranno quasi sempre abbastanza divertenti da invogliare a provarle tutte, giusto per vedere la reazione degli interlocutori.
Quasi a seguire una regola generale ormai assodata, anche in *Ankh* è impossibile compiere errori irreparabili. Il personaggio non muore mai (o meglio, mai se non richiesto dalla trama) e non è possibile perdere un oggetto importante o saltare un incontro fondamentale. Un utile elenco degli obiettivi da raggiungere è disponibile al semplice tocco di un tasto, per avere un'idea generale – senza particolari aiuti – di cosa fare al fine di proseguire con la trama.
Ankh è senza dubbio un'avventura realizzata da amanti del genere, ricca di spunti e citazioni e divertente al punto giusto. Allo stesso modo, la difficoltà non è mai eccessiva, tanto da renderla forse un po' troppo semplice per gli appassionati più allenati. Questi ultimi, senza bloccarsi, potrebbero teoricamente giungere al termine della storia in una decina di ore.
Un altro pregio del gioco è che tutto viene risolto all'interno della trama, nulla resta in sospeso e il finale è un vero finale, senza essere affrettato come quello di alcuni titoli degli ultimi mesi. E questa è un'altra qualità che abbiamo apprezzato.

Roberto Camisana GIOCHI COMPUTER

IN ALTERNATIVA...

The Westerner, Giu 04, 8
Scanzonata avventura tridimensionale ambientata nel West. Il seguito è in arrivo nel 2006.

Runaway, Lug 03, 7
Grafica da cartone animato per un'avventura ben strutturata. Un sequel è previsto per i prossimi mesi.

info ■ Casa **Take Two** ■ Sviluppatore **Deck 13** ■ Distributore **Take Two Italia** ■ Telefono **0331/716000** ■ Prezzo **€ 29,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet www.ankh-game.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 700 MB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Personaggi divertenti e ben caratterizzati
- Grafica da cartoon dettagliata e piacevole
- Trama senza evidenti punti deboli

- Avremmo apprezzato una storia un po' più lunga
- Per gli esperti, difficoltà non molto elevata
- Sporadici difetti tecnici nel doppiaggio

***Ankh* è un'avventura piacevole e ben disegnata, con personaggi simpatici e parecchie trovate divertenti. Avremmo preferito che fosse durata un po' di più; in tal caso, avrebbe lasciato un segno profondo nel genere.**

7½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
7	7	8	7	7	7



Non potrete impartire alcun ordine alla vostra squadra, se non quello di abbattere le porte e gettare delle granate.

DIVERSI PUNTI DI VISTA
Ogni missione vi farà partecipare al medesimo assalto da diversi punti di vista. Nel caso dell'ambasciata iraniana, la prima "sezione" vi vedrà attaccare l'edificio dal piano terra, la seconda dal tetto, l'ultima dal balcone al piano intermedio. In realtà, le tre operazioni si sono svolte contemporsneamente, ma l'idea di farvele "provare" una dopo l'altra è piuttosto interessante.

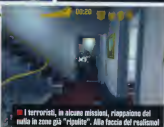


Non può mancare un assalto contro i "separatisti" dell'IRA.

GENERE: FPS TATTICO

THE REGIMENT

Arcade o tattico? Questo è il problema.



I terroristi, in alcune missioni, riappaiono dal nulla in zone già "ripulite". Alla faccia del realismo!

IL fatto che Konami tenti di entrare nel mercato PC è, da sola, un'informazione che dovrebbe rendere contenti tutti i possessori di un computer. Certo, avremmo preferito *Metal Gear Solid 3* rispetto a un titolo come *The Regiment*, che, se fosse il paziente di uno psicanalista, rientrerebbe nei casi di "disturbo della personalità".

Tutto quello che precede il gioco vero e proprio, dalla creazione della camera all'addestramento ai limiti dello snervante, spingerebbe a pensare a un FPS tattico come non se ne sono mai visti su PC, ben più curato di *Rainbow Six: Rogue Spear* con i suoi cervellotici piani d'assalto.

Nelle diverse prove da superare nella sezione di training, che si svolgono all'interno della fedele (secondo i programmatori) riproduzione della "Killing House" dello Special Air Service britannico, viene insegnato come muoversi in una stanza per acquisire quelli che, nella deprimente traduzione in italiano (comprendente anche il parlato), vengono definiti "punti di dominazione". Non si tratta di pose "hard" particolarmente spinte, ma dei punti in cui posizionarsi in una stanza per avere la visuale più completa su eventuali terroristi.

L'addestramento non è affatto semplice, giacché non è sempre immediato capire cosa vi chieda l'invisibile sergente maggiore. Tuttavia, se doveste stufarvi, è possibile passare direttamente all'azione vera e propria: una serie di cinque missioni, tra cui spicca la riproduzione dell'assalto all'ambasciata iraniana avvenuto nel 1980, in cui vestirete i panni dei comandanti delle diverse sezioni di SAS/CRW coinvolte nell'operazione.

> **"L'addestramento si rivela utile per altri giochi, come *SWAT 4*"**

Non appena inizierete a muovervi negli ambienti dell'ambasciata, vi renderete conto che la parte "pratica" di *The Regiment* ha ben poco di tattico o strategico. I nemici reagiscono in modo abbastanza stupido ai vostri assalti, non potrete impartire alcun ordine al team (se non quello di aprire una porta gettando una bomba oppure senza esplosioni) e non è neppure consentito indicare ai propri uomini dove andare, come invece capita in sparatutto molto più immediati quali *Republic Commando*. D'altra parte, i vostri compagni sono praticamente invulnerabili. Ogni "sezione" può essere affrontata come "arcade" o "simulazione": nel secondo caso, oltre ad avere a che fare con avversari leggermente più svegli, non vedrete il mirino dell'arma, né il numero di proiettili rimasti nel caricatore.

Viene da chiedersi se per Kuju il realismo di una simulazione del genere sia dato da questi elementi. La cosa ridicola è che l'addestramento, se avrete la pazienza di completarlo, si rivelerà utile in altri giochi, come *SWAT 4* o tutti i *Rainbow Six*, ma quasi ininfluente in *The Regiment*.

A queste critiche si aggiungono un motore grafico troppo datato per passare inosservato e una quantità e varietà di missioni davvero ridotta: solo quattro ambientazioni diverse.

Paolo Paglianti 

KILLING HOUSE
Dato che *The Regiment* è stato sviluppato con l'aiuto e il supporto di diversi membri dello SAS/CRW (rispettivamente, i servizi "speciali" britannici e la squadra dedicata all'intervento in situazioni che vedono coinvolti terroristi e ostaggi), l'addestramento si svolgerà nella "casa" costruita nelle campagne inglesi, in cui gli addestratori dello SAS istruiscono gli aspiranti agenti su come entrare in una stanza, uccidere i terroristi e salvare gli ostaggi. Una delle lezioni più interessanti riguarda il "double tap", ovvero la pratica di sparare due colpi alla parte alta del tronco.

IN ALTERNATIVA...

SWAT 4, Apr 05, 8 ½
Al momento, il miglior FPS "realistico" dal taglio tattico. Nella prossima pagina, troverete la recensione dell'espansione!

Rainbow Six 3: Raven Shield, Apr 03, 8
Sebbene non perfetto come *Rogue Spear*, è comunque uno dei migliori FPS tattici mai prodotti, che permette di affrontare ogni missione con un taglio strategico o più arcade.

Info ■ Casa **Konami** ■ Sviluppatore **Kuju** ■ Distributore **Halifax** ■ Telefono **02/413031** ■ Prezzo **€ 42,99** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.konami-regiment.com**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,5 GB HD, lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 1 GB RAM**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- Ottima fase di addestramento
- Completamente in italiano, anche se la traduzione è zoppicante

- Grafica ai livelli di un Mod per *Half-Life* (il primo)
- Poche missioni e ambientazioni
- Manca di realismo

The Regiment **è un titolo con problemi di personalità: non è tattico e non è un FPS di sola azione; inoltre, la grafica davvero rétro lo penalizza ulteriormente. Sugli scaffali troverete alternative molto più varie.**

4 ½

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	VARIETÀ MISSIONI	I.A.
4	6	5	5	5	5

■ Ora è possibile ordinare a una squadra di attendere il "via" prima di sfondare una porta.

■ Le sette missioni comprendono l'assalto a una chiesa.

LE NOVITÀ

Oltre alle missioni, *The Stetchkov Syndicate* introduce qualche altra gustosa novità. La più utile, a nostro avviso, è quella di "menare" i sospetti (o i civili) che non vogliono arrendersi e farsi ammanettare. Inoltre, è possibile ordinare a una squadra di "attendere" (per esempio, davanti a una porta da sfondare), in modo da coordinare l'azione con l'altro team. Troverete anche qualche arma inedita, tra cui una mitraglietta da 5,7x28 mm, e nuovi equipaggiamenti, compreso il tanto atteso visore notturno. Infine, sono presenti: una nuova modalità multiplayer (simile al Cattura la Bandiera), la possibilità di "parlare" durante le partite online e quella di giocare in modalità cooperativa con altri 9 utenti.

GENERE: FPS TATTICO

SWAT 4: THE STETCHKOV SYNDICATE

Nuovi terroristi e nuove armi per combatterli.

SE amate gli FPS tattici, non potete non conoscere *SWAT 4*. Per i pochi eretici che vivono in questa beata inconsapevolezza, basti dire che è semplicemente il miglior sparatutto tattico di squadra mai creato, alla pari di *Rainbow Six*, in cui si controllano due squadre di due uomini del famosissimo team di intervento della polizia americana.

Uscito un anno fa, *SWAT 4* ha conquistato il cuore degli appassionati ed era quindi inevitabile l'arrivo di un'espansione. Installando *The Stetchkov Syndicate* (serve il gioco base per gustare il disco aggiuntivo), ci siamo posti l'ovvia domanda: sarà in grado di prolungare la piacevole esperienza dell'originale, senza incappare in errori o cadute di stile?

Dopo aver provato le sette missioni aggiuntive, davvero toste e ben studiate, siamo in grado di rispondere in modo completamente affermativo: l'add on, che porta la firma del prestigioso sviluppatore del titolo base, Irrational Games, riesce perfettamente nello scopo.

Le sortite, di difficoltà crescente, sono costruite intorno a una "famiglia" della mafia russa, quella degli Stetchkov, che ha scatenato un'escalation di violenza senza pari. Le vostre squadre dovranno cavarsela in ambientazioni suggestive, tra cui un concerto rock, un enorme magazzino e una stupenda, e allo stesso tempo spaventosa, stazione della metropolitana. Gli avversari non saranno solo i mafiosi, ma anche gruppi terroristici più o meno credibili – ci ha positivamente colpito il tatto di Irrational Games, che ha evitato qualsiasi riferimento a scenari in cui fossero coinvolti musulmani o mediorientali, quando invece sono presenti terroristi "made in USA", come gli agricoltori anti tasse federali e ferventi organizzazioni anti gruppi rock satanisti.

> **"Non potrete mai prevedere al 100% ciò che vi aspetterà"**

Le mappe sono studiate in modo certosino e vantano una caratterizzazione estrema. Molti oggetti, come elementi dell'arredamento, scale a chiocciola, libri e quadri non vengono ripetuti da una missione all'altra. Inoltre, i livelli, essendo piuttosto realistici, hanno una struttura circolare, e ciò consente di sviluppare strategie di attacco diverse e di giocare più volte lo stesso scenario senza dover ripetere le medesime azioni. Oltretutto, ogni volta che affronterete una mappa, la



■ La mappa della metropolitana è semplicemente fantastica.

disposizione dei terroristi, degli ostaggi e degli altri obiettivi cambierà, dunque non potrete mai prevedere al 100% ciò che vi aspetterà.

Come nello *SWAT 4* originale, alcune sortite sono particolarmente ostiche. Un vantaggio di questa espansione è che non esiste un "punteggio minimo" per passare da un livello a quello successivo: sarà semplicemente necessario completare la missione con successo. Tuttavia, mettete in conto di dover affrontare anche una dozzina di volte determinate azioni, che per loro natura sono piuttosto complesse. Nonostante tutto, riuscirete a completare gli incarichi a livello di difficoltà "normale" in una decina di ore.

Paolo Paglianti

IN ITALIANO

Come *SWAT 4*, anche *The Stetchkov Syndicate* sarà completamente tradotto in italiano, parlato compreso. Il titolo base è necessario per giocare l'espansione.

IN ALTERNATIVA...

***F.E.A.R.*,** Ott 05, 9
Se preferite un'esperienza più arcade, ma dotata di un'Intelligenza Artificiale addirittura superiore.

***Rainbow Six 3: Athena Sword*,** Nov 03, 8
L'espansione per *Raven Shield* offriva una chicca: una serie di scenari ambientati in Italia!

Info ■ Casa **Vivendi** ■ Sviluppatore **Irrational Games** ■ Distributore **Vivendi/Sierra** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 24,99** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet **www.swat4.com/us/site.html**

- Sistema Minimo **P4 1,4 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD, lettore DVD-ROM, *SWAT 4***
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **LAN, Internet**

- **7 missioni molto varie**
- **Qualche aggiunta rispetto all'originale**
- **Nuove modalità online**

- **Alcune missioni sono parecchio ostiche**
- **Avremmo gradito una squadra extra da comandare**

***The Stetchkov Syndicate* è una splendida espansione, sviluppata con cura e non priva di tatto nel trattare argomenti delicati. Permette di prolungare il divertimento con *SWAT 4* di una decina di ore circa, multiplayer escluso.**

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	NOVITA' RISPETTO A SWAT 4	I.A.
8	8	8	7	6	8

Esiste un effetto "pseudo" HDR, che però tradisce la propria origine con le ombre, a volte proiettate verso le finestre.

Potrete ordinare ai vostri uomini di spostarsi in un dato punto e di aprire/sfondare una porta. Tutto qui.

DA CARTOLINA
I personaggi di *Lockdown*, sebbene vengano animati da un rag-doll decente (il sistema che li fa muovere e cadere al suolo in modo realistico) risultano deludenti dal punto di vista grafico, dato che sono praticamente identici uno all'altro. In generale, manca un motore fisico degno di questo nome: alcuni oggetti piuttosto piccoli, come libri o tazze, saltellano allegramente quando gli sparate contro.

ATTENZIONE ALLE MUNIZIONI!

In *Lockdown* abbiamo trovato una contraddizione evidente: come accade negli FPS più tattici, quali *SWAT 4*, non è possibile raccogliere le armi degli avversari. Questo perché, in una missione di *SWAT 4*, vi capiterà, al massimo, di avere a che fare con una dozzina di nemici e si suppone che tre caricatori da 30 colpi siano più che sufficienti. In *Lockdown*, però, sarete alle prese con *decine* di dozzine di nemici, quindi verso la fine delle missioni sarete sempre a corto di proiettili. E non potrete raccoglierli dagli avversari!

GENERE: SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

RAINBOW SIX: LOCKDOWN

Quando l'arcobaleno ha sei tonalità di grigio.

IN ITALIANO
Rainbow Six: Lockdown è stato completamente tradotto in italiano e viene distribuito solo in formato DVD.

È bene chiarire subito che *Lockdown* nasce con il preciso scopo di rendere la saga di *Rainbow Six* più accessibile a tutti i giocatori che non intendono pianificare l'azione e coordinare gli assalti, come succedeva invece in *Rogue Spear* e *Raven Shield*.

Niente piano o tatticismi di alcun genere. La ventina di missioni di *Lockdown* vi mette a capo di una squadra di quattro agenti della super-polizia mondiale, contro l'organizzazione malvagia di turno, e tutto quello che vi verrà richiesto sarà di massacrare ogni essere vivente in movimento, con l'esclusione di qualche sparuto gruppo di civili o di ostaggi.

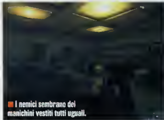
Quindi, se cercate un gioco tattico come *SWAT 4*, semplicemente *Lockdown* non fa per voi. È un FPS semplice, diretto e ambientato ai giorni nostri, che ha l'indubbio vantaggio di presentare livelli particolarmente accattivanti e vari, come il parlamento scozzese o una stazione di polizia ad Amsterdam invasa dai cattivoni, oltre agli immancabili scenari arabi.

Basterà scegliere un'arma principale e una secondaria (praticamente inutile) per i vostri quattro agenti e finirete dritti in mezzo all'azione. Che si tratti di un FPS molto semplice lo si nota anche dal fatto che le mappe sono, in pratica, dei lunghi corridoi, senza quasi nessun bivio. Questi "corridoi" possono essere bloccati da oggetti stravaganti, come auto parcheggiate male o porte che non si aprono, ma ciò rende la cosa solo un po' più ridicola.

Un aspetto su cui *Lockdown* fallisce miseramente è la scarsa Intelligenza Artificiale dei nemici, che presentano fondamentalmente due comportamenti: o vi sparano addosso con tutto quello che hanno, stando fermi dove sono piazzati, o vi ignorano, camminando tranquillamente anche quando aprite in due il loro vicino con una raffica di mitra.

> "Dovrete massacrare quasi ogni essere vivente in movimento"

Se persino la vostra squadra non brilla per iniziativa (spesso, le sortite si concludono con il vostro personaggio che ha ucciso 70 nemici e i suoi colleghi due o tre a testa), gli ostaggi sono degli zombi. Quando ne libererete uno (e capiterà abbastanza spesso, nelle missioni), questi vi seguirà in ogni situazione come un'ombra, tranne quando vi metterete al riparo. Al di là di



I nemici sembrano dei manichini vestiti tutti uguali.

qualche bug che li fa finire in un muro, non è accettabile pensare a un gioco del 2006 con la I.A. degli ostaggi di *CounterStrike*, che in sostanza hanno il cervello targato 1998.

Un plauso va alla grafica, che tutto sommato non è un disastro: il motore scelto da Ubisoft simula (badate bene, "simula" soltanto) un effetto simile all'HDR e, in generale, le texture degli ambienti non sono affatto male.

Lockdown difficilmente arriverà a godere delle vostre simpatie. Se volete un FPS tattico, non lo è per niente. Se cercate un FPS semplice e diretto, c'è sicuramente di meglio sulla piazza, e da tempo.

Paolo Paglianti

GIOCHI COMPUTER

NEL DVD
All'interno del supporto ottico allegato alla versione DVD di GMC, questo mese troverete, tra gli altri, anche il demo di *Lockdown*.

IN ALTERNATIVA...

SWAT 4, Giu 04, 8 ½
Uno dei migliori FPS tattici disponibili per PC. Questo mese arriva persino l'espansione!

Rainbow Six 3: Raven Shield, Giu 05, 9
Nel capitolo precedente era possibile creare e utilizzare un piano da "vera" squadra speciale, o affrontare le missioni in modo più "giocoso".

Info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Red Storm** ■ Distributore **Ubisoft** ■ Telefono **02/4886711** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **16+** ■ Internet **www.rainbowsixgame.com/it/lockdown**

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **Pentium4 1,5 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, Lettore DVD-ROM, 3,4 GB HD**
- Sistema Consigliato **Pentium4 2,5 GHz, 1 GB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet e LAN, fino a 8 giocatori**

- Ambienti vari e sparsi per il mondo
- Grafica non troppo male
- Prezzo non elevatissimo

- È sparita la parte tattica dei primi *Rainbow Six*
- Intelligenza Artificiale ai minimi termini
- Abbastanza noioso

Pur non essendo un disastro, *Lockdown* non riesce a emergere dalla mediocrità. Date le sue caratteristiche, non soddisferà completamente né gli appassionati di FPS tattici, né quelli di sparatutto "semplici".

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	ARMI	TRAMA E ATMOSFERA
7	7	5	7	6	7

5 ½

GENERE: SIMULAZIONE SPORTIVA

RUGBY CHALLENGE 2006

Ubisoft sfonda il pacchetto difensivo di EA e vola in meta.



Delle squadre nazionali come Australia e Nuova Zelanda, per esempio, mancano le licenze ufficiali. Quindi, niente George Smith...



Le mischie a terra appaiono ben realizzate e si riesce ad avere un'idea di quanto sta succedendo.

L'ARIA del prestigioso Sei Nazioni ha galvanizzato il movimento rugbystico italiano e anche quello videoludico con l'uscita di ben due simulazioni dedicate al nobile sport della palla ovale.

Il primo titolo preso in esame è *Rugby Challenge 2006* sviluppato da Swordfish Studios, che ci avevano regalato in passato l'ottimo *Jonah Lomu Rugby*. Il gioco, prodotto da Ubisoft, vi permetterà di disputare il sopracitato Sei Nazioni, il Tre Nazioni, la Coppa d'Europa, il campionato francese, quello inglese, la Celtic League e molto altro. Sono stati inseriti circa 2.000 giocatori professionisti, tutte le nazionali, i club europei e alcune squadre leggendarie (da sbloccare).

Molto completa e realistica è la modalità "Carriera", che vi permetterà la compravendita dei giocatori, oltre alla gestione dello spogliatoio, degli allenamenti e delle finanze del club.



Il comparto grafico non è nulla di straordinario, ma le animazioni non sono affatto male.

Graficamente, alcuni modelli poligonali non sono particolarmente realistici e gli stadi mancano di dettagli, pur se le animazioni appaiono abbastanza fluide e piuttosto varie. La giocabilità non è affatto male, anche se la liberà creativa appare soffocata da un'eccessiva ripetitività nella costruzione delle azioni in campo. Se riuscite a resistere, *Rugby Challenge 2006* potrebbe regalarvi molte mischie e mete da segnare!

Raffaello Rusconi

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Ubisoft** ■ Sviluppatore **Swordfish Studios** ■ Distributore **Ubisoft**
■ Telefono **02/48886711** ■ Prezzo **€ 45** ■ Età Consigliata **3+**
■ Internet **www.rugby-challenge.com**

specifiche tecniche
➤ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB**
➤ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
➤ Multiplayer **Fino a 4 giocatori sullo stesso PC**

GRAFICA	7
SONORO	5
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
LICENZE	7
I.A.	6

7

GENERE: SIMULAZIONE SPORTIVA

RUGBY 06

La difesa di EA va in fuorigioco per frenare l'assalto di Ubi!



Le rimesse non sono male ed è possibile coprire un buon numero di schemi.



Le animazioni sono varie, ma poco convincenti rispetto all'elevato standard di EA.

LA Coppa del Mondo vinta nel 2003 dall'Inghilterra ha dato una scossa alla gerarchia del rugby mondiale. Il mercato videoludico ha seguito questo buon esempio, con un proliferare di titoli dedicati alla palla ovale - sia quella giocata, sia quella vista dalla panchina dell'allenatore/manager.

HB Studios, già sviluppatore di *Rugby 2005* per EA, si è involato verso l'area di meta, in questo 2006, con un XV piuttosto arrabbiato e attrezzato. La serie *Rugby* è stata rivitalizzata con l'introduzione di caratteristiche quali le abilità speciali dei giocatori, con tattiche di gioco rinnovate (25 per la precisione) e con il Total Offensive Control, ovvero la possibilità di passare la palla ovale anche quando si è placcati.

Sono state aggiunte delle licenze (la Guinness Premiership e l'Heineken Cup) e, soprattutto, è stata rinnovata la modalità Allenamento della passata stagione. Sul piano della giocabilità, abbiamo riscontrato un netto miglioramento delle fasi di



Il vero George Smith è appannaggio di EA, che ha un numero superiore di licenze rispetto al titolo di Ubisoft.

"riciclo veloce" e nel giocare le penalità piuttosto rapidamente. Il problema rimane la difesa, visto che è piuttosto difficoltoso selezionare il giocatore giusto al momento giusto, per fare un placcaggio. Il sistema di controllo di *Rugby 06* si rivela impreciso, mentre la I.A. degli atleti è semplicistica. La fase offensiva è migliore, anche se è troppo facile incorrere in penalità per il fuorigioco. Insomma, sono presenti molte novità, ma il gioco appare un po' troppo grezzo.

Raffaello Rusconi

GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **EA** ■ Sviluppatore **HB Studios** ■ Distributore **DDE**
■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 44,90** ■ Età Consigliata **3+**
■ Internet **www.easports.it**

specifiche tecniche
➤ Sistema Minimo **PIII 1 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, Win 2000/XP**
➤ Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
➤ Multiplayer **Fino a 4 giocatori sullo stesso PC**

GRAFICA	6
SONORO	6
GIOCABILITÀ	6
LONGEVITÀ	7
LICENZE	8
I.A.	5

6½







È inutile girarci intorno. L'unico lato positivo di Lula è questo.



Le scenette osé evidenziano più la pochezza della grafica, che la nudità dei corpi.

IN ITALIANO

Affinché possiate gustarvi ogni singola sfumatura dei triviali dialoghi di *Lula 3D*, il gioco è stato interamente tradotto in italiano. Certo, dati i contenuti forse avremmo preferito perdercene qualcuna, evitando di sentire il solito scontato humor da caserma.

GENERE: AVVENTURA (PORNO)GRAFICA

LULA 3D

Mandate a letto i bambini. Lula è tornata e le sue rotondità sono in tre dimensioni!

OCCHIO ALLE CASSE

Attenzione, l'audio "posizionale" di *Lula 3D* potrebbe giocarvi qualche brutto scherzo, producendo suoni inopportuni quando meno ve lo aspettate. Ne avrete un assaggio già durante l'installazione. Onde evitare incidenti diplomatici con mamme e fidanzate si consiglia l'uso di un buon paio di cuffie.

IN ALTERNATIVA...

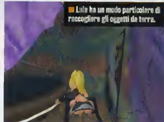
Leisure Suit Larry Magna Cum Laude, Apr 05, 5½
Rispetto alla procace Lula, una vera e propria passeggiata di salute: nessuna volgarità ostentata con dubbio gusto e una più sana dose di divertimento.

Singles 2 Cuori in Affitto, Set 05, 7
Un "simulatore di preliminari" più vicino a *The Sims* che a un'avventura grafica, in cui ammiccamenti e ambiguità sanno fare la differenza.

LA compenetrazione tra solidi è un grave difetto che affligge molti giochi basati sulla grafica poligonale. Di cosa si tratta? Corpi che si incastrano, oggetti che tendono a ficcarsi in luoghi inappropriati e telecamere birichine che inquadrano un po' quello che vogliono.

Il progresso, però, è una gran cosa. Grazie alle moderne tecnologie, *Lula 3D* ha risolto brillantemente il problema, implementandolo come principale caratteristica del gioco. Infatti, una volta che vi sarete infilati (metaforicamente, ma non solo) nei succinti panni della navigata protagonista, capirete come una buona dose di compenetrazione non guasti mai.

Lo "scopo" di *Lula 3D* è andare alla ricerca di pomodive rapite, aggirandosi nei locali più malfamati di San Francisco e impegnandosi in ambigui dialoghi con avventori e avventrici, tutti stranamente poco vestiti e simili a maniaci sessuali. Stop! C'è qualcosa che non quadra, e non si tratta certo dell'abbondante décolleté di Lula. Quello quadra eccome, oltre a essere perfettamente tondeggiante. Ammiccamenti erotici a parte, su PC non si è mai visto nulla di così grossolano, sia a livello di realizzazione tecnica, sia per quanto riguarda il comune buon gusto. Superati i primi minuti, durante i quali l'attenzione sarà



Lula ha un modo particolare di raccogliere gli oggetti da terra.

> "Su PC non si è mai visto nulla di così grossolano"

prevedibilmente catalizzata dalle grazie che le fanciulle espongono senza pudore sui vostri schermi, diventerà impossibile non fare caso alle evidenti mancanze di *Lula 3D*.

Le modelle poligonali saranno pure ignude, ma sono anche terribilmente mal realizzate. Un seno in alta definizione è pur sempre un seno, ma quando è cosparso di texture scadenti perde gran parte del suo mordente. Gli sviluppatori si sono concentrati più sulla volgarità gratuita che su un sistema di gioco funzionante. L'interfaccia è pessima, gli enigmi noiosi e basati su inutili andirivieni tra una stanza e l'altra e la trama rispetta perfettamente i canoni delle pellicole cui si ispira. Non c'è.

Il bello è che *Lula 3D* "fallisce" anche nel più semplice degli obiettivi, quello di offrire un passatempo sano ed economico per rinfrancare lo spirito dei giocatori più allupati, facendo leva sui loro ormoni. Qualche siparietto sexy, peraltro di bassa qualità, non è uno stimolo sufficiente a sorbirsi tutti i noiosi preliminari virtuali, anche perché sia in termini di videogiochi, sia in quelli di videocassette e DVD, il mercato è in grado di offrire di meglio.

Fabio Bortolotti



SILICONE VIRTUALE

Grazie all'avveniristica "Bouncing Boobs Technology" i possenti airbag delle protagoniste del gioco dovrebbero muoversi in maniera credibile. In realtà, l'effetto ricorda decisamente un budino su una lavatrice durante la centrifuga. Per essere una tecnologia al serviziettto dell'uomo, il risultato è abbastanza deludente. A questo punto, sono meglio le granitiche grazie di Lara Croft, che sfidano indomite la forza di gravità.



Ogni somiglianza con Pamela Anderson è puramente casuale.

Info ■ Casa **CDV** ■ Sviluppatore **Redfire Software** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332 870579** ■ Prezzo **€ 29,90** ■ Età Consigliata **18+** ■ Internet www.lula3d.com

Specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 1,5 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 2,5 GB HD, lettore DVD-ROM**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Le grazie di Lula
- Le grazie delle colleghe di Lula
- Le grazie delle amiche delle colleghe di Lula

- Enigmi noiosi
- Motore grafico claudicante
- Trama agghiacciante

Un gioco imbarazzante, sia per la natura dei suoi contenuti, sia per la pessima realizzazione tecnica. Battute sconce e animazioni scollacciate non sono carte sufficienti a salvarlo dalla noia e dalla ripetitività.

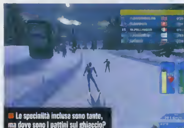
3

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	ENIGMI
4	6	4	4	3	3

GENERE: GIOCO SPORTIVO

WINTER CHALLENGE

La sindrome di *Prince of Persia* impazza. Anche sulle nevi.

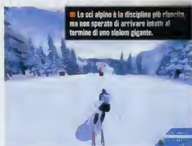

Le specialità incluse sono tante, ma dove sono i pattini sul ghiaccio?


I suoni non sono male, ma si sente la mancanza di un bel commento parlato. Il gioco, comunque, è tutto in italiano.

DOPO il non eccelso *Torino 2006*, anche *Winter Challenge* si butta nella mischia dei giochi ispirati dalle Olimpiadi invernali.

Sfortunatamente, il risultato è scadente. All'apparenza, le opzioni proposte sono più numerose, con una ricca sezione dedicata al multiplayer, i classici eventi singoli e un'interessante modalità carriera. Vengono inoltre offerte più piste, aggiungendo a quelle nostrane quelle di Francia, Germania, Norvegia, Austria e Canada. Le discipline in cui cimentarsi sono le solite: sci alpino, salto con gli sci, bob, sci di fondo, biathlon e combinata nordica.

Questa abbondanza non guasta, ma i difetti del gioco lo rendono inferiore alla concorrenza. Innanzitutto, la grafica lascia un po' a desiderare. È poco dettagliata e i modelli poligonali degli atleti sono scarni e poco realistici, come del resto lo sono


Lo sci alpino è la disciplina più riuscita ma non sperate di arrivare intatti al termine di uno slalom gigante.

le animazioni. Il problema più fastidioso, però, sono i controlli: pur essendo semplici e intuitivi, sono mal calibrati, tanto da rendere ogni partita un trionfo di imprecazioni. Di conseguenza, la funzione che permette di riavvolgere il tempo in stile *Prince of Persia* con la sola pressione di un tasto, oltre a essere fuori luogo in un titolo sportivo, sembra più che altro una pezza messa per tappare le varie falle delle meccaniche di gioco.

Fabio Bortolotti GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Cyanide** ■ Sviluppatore **Dancing Dots** ■ Distributore **DDE** ■ Telefono **199106266** ■ Prezzo **€ 19,90** ■ Età Consigliata **3+** ■ Internet **www.dancingdots-studio.com**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB, 1 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **8 giocatori, su Internet o sullo stesso computer**

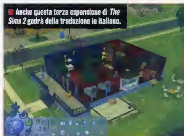
GRAFICA	5
SONORO	6
GIOCABILITÀ	5
LONGEVITÀ	5
I.A.	6
REALISMO	6

5

GENERE: SIMULATORE DI VITA

THE SIMS 2: FUNKY BUSINESS

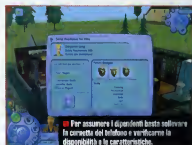
Un impero finanziario sulla vostra scrivania!


Anche questa terza espansione di *The Sims 2* godrà della traduzione in italiano.


Il prezzo dei vari oggetti in vendita può variare dall'economico all'incredibilmente esoso. Starà al giocatore decidere la strategia migliore.

IL vostro mondo virtuale continua ad allargarsi. Questa terza espansione di *The Sims 2* aggiunge (come le due precedenti) un'apposita area "business" in cui avviare la propria attività, ma allo stesso tempo è possibile anche immolare parte della propria casa all'arte del commercio.

Ci vuole, infatti, un certo senso degli affari per gestire al meglio l'azienda, di qualsiasi tipo essa sia. *Funky Business* mette a disposizione moltissime tipologie diverse di attività, da avviare effettuando la scelta del lotto, pianificando la costruzione della struttura più adatta e, soprattutto, selezionando i dipendenti in base ai loro talenti. Com'è buona abitudine del mondo di *The Sims*, sempre attento all'interazione "sociale" fra i vari personaggi, quest'ultima variabile (insieme alla possibilità di proporre prezzi competitivi) è fondamentale al fine di


Per assumere i dipendenti basta sollevare la cornetta del telefono e verificarne la disponibilità e le caratteristiche.

offrire alla clientela un servizio impeccabile. Inutile dire che è ben accetta ogni forma di creatività ai limiti della sanità mentale, per rendere anche la più dura delle giornate lavorative uno spasso.

Un'espansione richiesta a gran voce da tutti gli appassionati, ma che, forse, perde un po' di attrattiva rispetto alle precedenti, più interessanti sia dal punto di vista della giocabilità, sia del divertimento.

Elisa Leanza GIOCHI COMPUTER

info ■ Casa **Electronic Arts** ■ Sviluppatore **Electronic Arts** ■ Distributore **Leader** ■ Telefono **0332/870579** ■ Prezzo **€ 39,90** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.thesims2.it/pages.view_frontpage.asp**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 32 MB T&L, 4 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Multiplayer **No**

GRAFICA	8
SONORO	8
GIOCABILITÀ	8
LONGEVITÀ	7
I.A.	8
VEROSIMIGLIANZA	8

7½

Il motore grafico è in grado di gestire vaste aree senza caricamenti.

Panorami desolati e spogli vi aspettano nella patria degli Elfi Scuri.

Per lanciare potenti incantesimi basterà un clic del mouse.

UN PO' DI MMORPG

Esistono svariati server di *Minions of Mirth* (tra cui uno ufficiale mantenuto dagli sviluppatori) dove i giocatori di tutto il mondo possono riunirsi per affrontare le proprie missioni in cooperativa, come se si trattasse di un MMORPG. Le somiglianze con questa categoria di prodotti non finiscono qui e chi è pratico di titoli come *DAOC* o *Guild Wors* si troverà a casa propria.

GENERE: GIOCO DI RUOLO

MINIONS OF MIRTH

L'ennesimo scontro tra le forze del Bene e quelle del Male. O forse no?

SOLO IN INGLESE

***Minions of Mirth* è disponibile soltanto in lingua inglese. Il testo a video è abbastanza comprensibile, tanto da rendere sufficiente una conoscenza scolastica della lingua di Shakespeare.**

IN ALTERNATIVA...

The Elder Scrolls III: Morrowind,
Mag 03, 9
La perfezione in ambito GdR per computer, in attesa di *Oblivion*. GMC lo ha allegato al numero di aprile 2005.

Guild Wors,
Lug 05, 8
Per chi preferisce giocare in compagnia, *GW* rappresenta un'ottima ed economica alternativa, vista l'assenza di un abbonamento mensile.

IL Bene e il Male sono due concetti antichi quanto l'uomo. Il contrasto tra queste forze è stato descritto in tutte le sfumature da libri, film e giochi.

Si potrebbe pensare che un videogioco che ricorra a questa formula logora sia destinato al fallimento e all'oblio. Trinst e Kauldur, però, non sono soltanto il Bene e il Male: sono due filosofie, due ideali di benessere e felicità contrastanti ma altrettanto validi, due città gemelle, divise eppure unite come facce della stessa medaglia, ed è in una di esse che dovrà iniziare il vostro cammino.

Come in ogni gioco di ruolo che si rispetti, la fase di creazione del personaggio è una delle più importanti e sarete liberi di personalizzare il vostro alter ego scegliendo tra numerose razze e classi, tenendo ben presente che in *Minions of Mirth* potrete aggiungere una seconda e, addirittura, una terza professione acquisendo esperienza. Che siate paladini o cavalieri oscuri, Elfi della notte o titani, il mondo che si offre alle vostre esplorazioni è vasto e complesso, diviso in infinite correnti dai desideri di chi lo governa. Verrete catapultati in una



città vastissima, gloriosa nelle sue volute architettoniche, eppur decadente e minacciata su ogni fronte da nemici che guardano con invidia e malvagità la ricchezza dei due regni.

Vi muoverete in piena libertà, interrogherete gli abitanti caratterizzati da modi di fare ben distinti l'uno dall'altro e accetterete incarichi che spazieranno dalla disinfestazione di cantine piene di insetti giganti, alla conquista di territori e artefatti

> **"Il combattimento sarà parte integrante della vostra vita"**

vitali per il benessere del regno cui avrete giurato fedeltà. Il combattimento sarà parte integrante della vostra vita in *Mirth* e, con un minimo di pratica, verrà naturale come respirare o, sempre con la massima naturalezza, smetterete di ricorrervi se andrete a cacciarvi in guai più grossi di voi. Il mondo di *Minions of Mirth* è ben realizzato e il combattimento e le meccaniche che governano i vostri personaggi sono progettati con cura, ma la grafica e il sonoro? *Mirth* si difende bene anche sotto questi aspetti, offrendo dei modelli realizzati in modo gradevole, pur senza fare gridare al miracolo, e una colonna sonora di prim'ordine, il tutto senza richiedere un computer della NASA.

Pur non essendo un capolavoro e mostrando la mancanza di "raffinatezza" tipica dei prodotti di case indipendenti, *Minions of Mirth* si conferma un discreto gioco di ruolo, indicato per ingannare l'attesa di un vero peso massimo quale *Oblivion*.

Andrea Giongiani



UN GIOCO MOSTRUOSO!

Una caratteristica squisita di *Minions of Mirth* è la possibilità di far impersonare al giocatore anche i mostri che vengono affrontati in avventura. Se si completerà una missione correlata a una determinata creatura (per esempio, disinfestare una cantina dagli insetti giganti), come ricompensa, oltre alle monete d'oro e all'esperienza, si riceverà anche una scheda del personaggio per mostri e sarà consentito impersonarli. Un pidocchio gigante non sarà granché come tipo di eroe, ma quando si sbloccheranno mostri quali gli elementali del fuoco o demoni e dragoni, le cose si faranno decisamente più interessanti.

info ■ Casa **Prairie** ■ Sviluppatore **Prairie** ■ Distributore **Imp. parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 25** ■ Età Consigliata **N.D.** ■ Internet www.prairiegames.com

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **PIII 800, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB**
- Sistema Consigliato **P4 1,8 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **Internet**

- Mondo vasto e dettagliato
- Numerose classi e razze
- Fantastica colonna sonora

- Graficamente potrebbe non piacere
- Capire le meccaniche di gioco non è immediato
- Solo in inglese

Vasto e ambizioso, *Minions of Mirth* cattura grazie a un mondo ben costruito. Peccato per alcune piccole pecche che, sommandosi, vanno a minare il suo valore complessivo. Con *Oblivion* ormai alle porte, può fare la sua parte per ingannare l'attesa.

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
5	8	6	7	7	7

6



Prima di ogni partita, potremo decidere che personaggio interpreteremo e le sue abilità



La mappa galattica mostra le ultime informazioni raccolte e consente di pianificare i balzi interstellari.

GENERE: GESTIONALE/RTS

SPACE RANGERS 2: THE DOMINATORS

Un'astronave come casa e le stelle come oceano: le avventure dei mercanti del futuro stanno per iniziare!

IN INGLESE

Per il momento, *Space Rangers 2* è disponibile solo in inglese (e in russo) e in due versioni: una acquistabile online sul sito www.excaliburpublishing.com e l'altra, distribuita nei negozi statunitensi, in arrivo anche da noi tramite l'importazione parallela. Una versione europea è comunque già prevista, anche se non è chiaro in quali lingue verrà diffusa. *Space Rangers 2* è attualmente distribuito su 2 CD.



SIAMO nel 3300 e la nostra galassia è stata colonizzata dalla varietà di razze che la popolano – umani inclusi. Astronavi grandi e piccole saettano tra i pianeti e le stazioni spaziali che orbitano intorno alle centinaia di soli che compongono il nostro angolo di universo, o compiono arditi balzi iperspaziali per raggiungere altri settori più lontani.



Nelle loro stive portano passeggeri, carichi di merci più o meno legali, e armamenti e scudi difensivi per intraprendere attività belliche o di pirateria. Sebbene le specie più civilizzate abbiano imposto leggi e ordine su vaste aree della Via Lattea, l'anarchia e l'iniziativa individuale rimangono i principali motori di sviluppo e commercio intergalattico.

A sorvegliare la situazione, oltre all'esercito, ci sono i Ranger, "liberi professionisti" che, a bordo di piccoli vascelli, vanno costantemente in caccia di missioni redditizie e del prossimo affare sicuro che consentirà loro di acquistare navi più grandi e tecnologie più sofisticate – e perfino di passare dall'altra parte della barricata, trasformandosi in contrabbandieri.

Space Rangers 2 ci mette nei panni di uno (o una) di questi "indipendenti del cosmo". Partendo con una piccola nave, il minimo indispensabile in fatto di motori, armi e accessori, e una manciata di crediti, sarà nostro compito forgiare una carriera redditizia nella fiorente frontiera galattica.

All'inizio del gioco possiamo personalizzare il nostro personaggio scegliendo per lui una razza, un volto, una carriera (Guerriero, Mercante, Corsaro, Pirata o Mercenario) e due abilità tra le sei disponibili (Accuratezza, Manutenzione, Commercio, Manovrabilità, Carisma e Comando). Il tutorial, se decidiamo di affrontarlo, ci guiderà attraverso i primi passi: come manovrare e combattere con la nave,

> "Le partite saranno sempre differenti"

come commerciare (l'idea generale è sempre quella di acquistare merci a basso costo e rivenderle a prezzi maggiorati su sistemi che ne hanno bisogno) e come avvalerci dei numerosi servizi sparsi per la galassia – da centri finanziari in grado di darci le ultime "dritte" sull'andamento dell'economia interstellare a stazioni orbitali di ricerca e sviluppo tecnologico.

L'universo di *SR 2* è completamente dinamico: la situazione di partenza viene generata casualmente all'inizio di ogni partita e il motore di gioco si preoccupa di gestire in tempo reale la situazione intorno a noi e gli eventi che si susseguono nella galassia (dei quali verremo informati da numerosi notiziari). Mentre viaggiamo, quindi, ci imbatteremo in altre navi, assisteremo a combattimenti tra avversari e, magari, vi rimarremo coinvolti. La libertà d'azione è totale e se decideremo di assalire i vascelli carichi di merci, invece che difenderli, potremo farlo – subendo ovviamente le conseguenze del nostro gesto. Tali caratteristiche rendono *SR 2* vario e rigiocabile, giacché difficilmente due esperienze saranno uguali, perfino quando decideremo di ricominciare con lo stesso personaggio.

ROBOT IN TEMPO REALE

Le battaglie planetarie vengono risolte utilizzando un semplice sistema di combattimento in tempo reale – in pratica, una versione stilizzata di titoli quali *Starcraft*. Particolari edifici estraggono risorse dalla superficie del pianeta e noi possiamo utilizzarle per costruire robot da guerra. Questi ultimi sono formati da "moduli" che vengono saldati sulla struttura-base del robot; ogni modulo ha capacità e costi differenti in termini di risorse e toccherà a noi decidere se produrre un combattente veloce armato con armi leggere, un pesantissimo (e costosissimo) titano spaziale capace di spianare interi eserciti nemici, o una combinazione tra i due. I combattimenti vedono, inoltre, la costruzione di fortificazioni fisse, la conquista e la difesa di basi e installazioni, e la possibilità di schierare (pagando) rinforzi e altri bonus. In definitiva, un vero gioco nel gioco!



VICOLI CIECHI

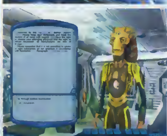
Uno dei difetti del gioco coincide, paradossalmente, con il suo principale pregio: la libertà e la dinamicità dell'universo arrivano a creare situazioni che la nostra astronave non è preparata ad affrontare. Per esempio, possiamo trovarci intrappolati su un pianeta con un paio di pirati che ne pattugliano l'orbita, senza denaro per corromperli o per acquistare equipaggiamenti bellici adeguati ad affrontarli, ed essere destinati quindi alla distruzione pochi secondi dopo il decollo dalla superficie. Se tale situazione senza speranza si verifica subito dopo un salvataggio, è probabile che l'unica soluzione sia caricare una posizione precedente (se c'è), perdendo così i progressi fatti fino a quel punto.



Se le nostre imprese saranno degne di nota, entreremo a fare parte della "classifica dei migliori Ranger".



La nostra astronave può essere personalizzata con equipaggiamenti sempre più sofisticati e costosi.





Talvolta, altri Ranger ci chiederanno di lavorare insieme a loro; più spesso, però, troveremo pirati e filibustieri!

I PRIMI RANGER NELLO SPAZIO

Sul CD di *Space Rangers 2* è stato incluso gratuitamente il primo gioco della serie, ambientato 200 anni prima rispetto agli eventi narrati. Mentre *SR 2* batte il primo titolo sotto ogni aspetto, si tratta comunque di un bel regalo – sia perché *SR 1* è un gioco molto valido, sia perché, una volta completato il suo "sequel" un paio di volte, sarà un sollievo avere qualcosa da fare in attesa di *Space Rangers 3*!

A legare il tutto vi è, comunque, una trama principale che vede la Via Lattea aggredita da una misteriosa razza nota come "I Dominatori", organismi la cui natura all'inizio è totalmente sconosciuta, ma che paiono in grado di assimilare nel loro impero interi pianeti e culture, in modo non dissimile dai famosi Borg delle serie di telefilm "Star Trek".

Anche l'avanzata dei Dominatori viene gestita in modo dinamico e i Ranger più prudenti controlleranno sempre la Mappa Galattica prima di compiere balzi iperspaziali verso aree cadute sotto il loro controllo.

La trama che vede la galassia difendersi dagli invasori non è originalissima, anche se riserva un paio di interessanti risvolti. I nostri nemici, pur se in partenza appaiano molto forti, sono comunque condannati a essere sconfitti dall'evoluzione tecnologica delle razze che li combattono.

Sebbene il nostro ruolo nella guerra sia fondamentale, durante le partite non abbiamo riscontrato incertezze sul risultato ultimo – laddove, vista la presenza di un motore dinamico a gestire gli eventi, avremmo trovato più interessante lasciare aperta la possibilità di un trionfo nemico (come può accadere, per esempio, nelle guerre "reali" cui partecipiamo in *Falcon 4.0: Allied Force*). *Space Rangers 2* è davvero un gran bel gioco. A prezzo pieno può apparire un po' troppo costoso, considerando il livello tecnologico relativamente modesto del programma, ma se si considera la sua longevità, il fattore divertimento e l'enorme mole di contenuti offerti, il rapporto qualità/prezzo è senz'altro bilanciato.

Ci ha coinvolto di più rispetto a titoli di maggior profilo come *X3: Reunion*, con il pregio aggiunto di offrire sia la possibilità di giocare una missione veloce durante la pausa pranzo, sia di macinare ore e ore ininterrotte di esplorazione e avventura nella vasta galassia virtuale.

Vincenzo Beretta 

IN ALTERNATIVA...

X3: Reunion,
Nat 06, **7 ½**
Un'intera galassia in 3D da esplorare nel seguito di uno dei simulatori spaziali più famosi. Vastità e libertà d'azione ricordano *Morrowind*, peccato per alcuni problemi tecnici.

Freelancer,
Mar 03, **8**
Il simulatore di "libero professionista del cosmo" di Microsoft consente di avventurarsi in un universo ricco di cose da fare, grazie anche a una trama più che discreta.

info ■ Casa **1C Company** ■ Sviluppatore **Elemental Games** ■ Distributore **Imp. Parallela** ■ Telefono **N.D.** ■ Prezzo **€ 44,95** ■ Età Consigliata **12+** ■ Internet **www.excalibur-publishing.com/space.htm**

specifiche tecniche
- Sistema Minimo **P4 1,6 GHz, 256 MB RAM, Scheda 3D 64 MB, 1,5 GB HD**
- Sistema Consigliato **P4 2,2 GHz, 512 MB RAM, Scheda 3D 128 MB**
- Multiplayer **No**

- Universo dinamico
- Grande libertà per il giocatore
- Facile da imparare e coinvolgente

- Piano di gioco bidimensionale
- A tratti troppo difficile
- Trama principale non molto originale

Un gioco enorme, longevo e coinvolgente, semplice da imparare, ma con abbastanza sfida da farci trascorrere i prossimi mesi nell'universo creato dai russi di Elemental Games. La grafica 2D non deve assolutamente fermarci!

8

GRAFICA	SONORO	GIOCABILITÀ	LONGEVITÀ	TRAMA	LIBERTÀ D'AZIONE
7	6	9	8	6	8

Giochiamo spendendo POCO



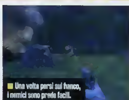
In queste pagine potete dare un'occhiata ai giochi "budget", ovvero a quei titoli degli ultimi anni che hanno riscosso un notevole successo e che vengono riproposti come giochi a basso costo.

Casa: Gearbox Software **Distributore:** Ubisoft **Lingua:** Manuale in italiano **Prezzo:** € 13 **Provato su:** Apr 05, 8½

BROTHERS IN ARMS: ROAD TO HILL 30

SE si guarda di sfuggita *Brothers in Arms*, viene da pensare all'ennesimo FPS ambientato durante la Seconda Guerra Mondiale. In realtà, nonostante la visuale in soggettiva, si tratta più di un parente dei vari *Ghost Recon* e *Full Spectrum Warrior* che di *Medal of Honor* e *Call of Duty*.

Sparare e avere buona mira, infatti, non è sufficiente. Per sopravvivere è necessario applicare in modo appropriato la più basilare delle strategie di combattimento, osservando la disposizione delle truppe e dando i giusti ordini ai propri commilitoni al fine di prendere il nemico sul fianco. Trovandosi davanti a un gruppo di soldati avversari


Una volta persi sul fianco, i nemici sono prede facili.

riparati dietro un muretto, non basterà assalirli con il coltello tra i denti: bisognerà ordinare il fuoco di copertura, attendere che faccia effetto e spostarsi silenziosamente per aggirare le barriere che offriranno loro riparo. Proseguendo nel gioco, diventerà sempre più difficile attuare questa tattica, ma venire a capo di situazioni disperate sarà oltremodo soddisfacente. L'unico limite è che, data la scarsa gamma di azioni a disposizione, dopo alcune ore il gioco si riduce a una sorta di rompicapo, in cui si ha la sensazione più di muovere delle pedine, che di trovarsi nel cuore di una battaglia. Nonostante ciò, *Brothers in Arms: Road to Hill 30* è un titolo di qualità, consigliato sia agli amanti dell'azione, sia a quelli della strategia.





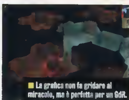
Un ottimo gioco sulla Seconda Guerra Mondiale, con un occhio di riguardo per la strategia e l'accuratezza storica.

Casa: Atari **Distributore:** Atari **Lingua:** In italiano **Prezzo:** € 49,90 **Provato su:** Ott 02, 9 - Ago 03, 8 - Feb 04, 8

NEVERWINTER NIGHTS DELUXE EDITION

SE avete mai giocato di ruolo, entrare in possesso dell'Edizione Deluxe di *Neverwinter Nights* sarà un po' come aver trovato un oggetto magico raro e potente. Un oggetto in grado di trasportarvi in un'altra dimensione (i Forgotten Realms di "Dungeons & Dragons"), di farvi divertire, di farvi emozionare e di tenervi impegnati per parecchio tempo.

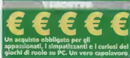
Nel cofanetto targato Atari troverete: l'edizione originale del gioco, le due espansioni *Shadows of Undrentide* (Ago 03, **8**) e *Orde dal Sottosuolo* (Feb 04, **8**) e un disco contenente tre moduli creati dai programmatori di BioWare con la partecipazione dei fan. Installando il tutto, avrete davanti


La grafica non fa gridare al miracolo, ma è perfetta per un GdR.

più di 100 ore di campagne in single player, la possibilità di lanciarvi nella comunità online di *Neverwinter Nights*, ancora fiorente nonostante il gioco inizi a essere un po' vecchiotto, e i potenti strumenti necessari per creare i vostri moduli personalizzati (proprio come nel gioco cartaceo). La trama riesce a mantenere tutto il fascino dei GdR con schede di carta, matite e dadi. L'interfaccia è rapida e intuitiva e le regole, profonde e articolate, saranno accessibili anche ai neofiti.

La grafica in 3D, pur non essendo all'avanguardia, fa ancora bella figura, assicurando anche ai possessori di PC di fascia bassa la possibilità di godersi appieno *Neverwinter Nights*. Insomma, c'è qualità, longevità e convenienza.





Un acquisto obbligato per gli appassionati, i simpatizzanti e i curiosi dei giochi di ruolo su PC. Un vero capolavoro.

ANCORA BUDGET

Di seguito troverete elencati i giochi più interessanti che potrete acquistare nei negozi a un prezzo conveniente. Oltre a quelli già sugli scaffali, vedrete (quando possibile) una panoramica delle prossime uscite, per quanto riguarda le linee budget delle principali case distributrici.

UBI SOFT

NEI NEGOZI

Alexander	€ 13
Al Vertice della Tensione	€ 13
Beyond Good & Evil	€ 13
Brothers in Arms: Road to Hill 30	€ 13
Cold Fear	€ 13
CSI	€ 13
CSI Miami	€ 13
Destroyer Command	€ 13
Ghost Recon	€ 13
Heroes of Might & Magic III Complete	€ 16
La Maledizione della Prima Luna	€ 13
Might & Magic IX	€ 13
Myst 3: Exile	€ 13
Pacific Fighters	€ 13
Playboy Gold	€ 13
Prince of Persia Le Sabbie del Tempo	€ 13
Prince of Persia Spirito Guerriero	€ 13
Rainbow Six 3 Gold Edition	€ 30
Rayman 2	€ 13
Sea Dogs	€ 13
Silent Hunter III	€ 13
Splinter Cell Pandora Tomorrow	€ 13
The Elder Scrolls III Morrowind	€ 13
Morrowind Game of the Year Edition	€ 35,99
The Settlers: L'Eredità dei Re	€ 13
Virtual Skipper	€ 13
Will Rock	€ 13
Xpend Rally	€ 13

LEGENDA VOTI

1 Euro - Davvero mediocre
2 Euro - Appena sufficiente
3 Euro - Solo per gli appassionati del genere
4 Euro - Un ottimo prodotto, che vale la pena acquistare
5 Euro - Compratelo prima che si esauriscal

La parola ai LETTORI

L'angolo in cui far sentire la vostra voce su GMC! Se volete esprimere la vostra opinione su un gioco, inviate una e-mail (**nemesis@futureitaly.it**) o una lettera (**Giochi per il Mio Computer - Via Asiago 45 - 20128 Milano**) a Nemesis, che ogni mese selezionerà le prove migliori. Non scrivete più di 800 caratteri e ricordate il voto espresso in scala decimale. La redazione si riserva il diritto di modificare i testi pervenuti. I manoscritti non verranno restituiti.

■ Activision ■ Nat 05 ■ Voto 7½

GUN

"SEI proprio tu, John Wayne"? Domanda spontanea, che ogni appassionato di film western rivolgerebbe a Colton White, il protagonista del fantastico *Gun*. Fin dalle prime battute, infatti, il giocatore si troverà immerso in un'ambientazione degna delle migliori regie di Sergio Leone: diligenze assaltate da indiani inferociti, treni da intercettare, condannati a morte ormai sul patibolo, da salvare sparando alla corda che li tiene legati per il collo e intere bande di mascalzoni da sgominare a suon di pallottole. Colton potrà anche rivestire ruoli come pony express o cacciatore di taglie, per incrementare le proprie abilità di pistolero più veloce del West. Insomma, un capolavoro del genere western come non se ne vedevano dai tempi di *Outlaw*. Un'esperienza da gustare fino all'ultimo boccone, che però lascerà in bocca un retrogusto amarognolo, a causa di un motore grafico scialbo e superato. Una nota di merito va all'audio, che accompagna valorosamente il giocatore all'interno dei canyon più angusti.

Valerio Lo Mauro 



***Gun* è un gioco da possedere a ogni costo, a patto di aver desiderato, anche solo per un momento, di estrarre la pistola dalla fondina come John Wayne. Peccato per la grafica, ma è da sottolineare positivamente il commento sonoro.**

8

■ Eidos ■ Giu 05 ■ Voto 8

IMPERIAL GLORY

IL nuovo titolo di Pyro Studios è davvero eccezionale!

La sezione gestionale, in cui si devono amministrare le risorse della propria fazione per creare gli eserciti e gli edifici è realizzata con molta cura. *Imperial Glory* non è solo guerra, ma anche alleanze, trattati e altro ancora. Una molteplicità di componenti che vi faranno interagire con tutte le nazioni dell'Europa napoleonica. La sezione più spettacolare e divertente riguarda il campo di battaglia, in cui la tattica è la vera padrona. Dovrete sfruttare al meglio la vostre unità e i diversi territori delle regioni (50 in totale) per prevalere sull'Intelligenza Artificiale del computer.
Lacune? La I.A. non è così evoluta e il livello più difficile è comunque troppo facile.

Dili 



***Imperial Glory* è rigiocabile più volte con le varie nazioni coinvolte (Inghilterra, Francia, Austria, Prussia e Russia). L'atmosfera dell'Europa nel periodo napoleonico è resa con grande efficacia. Gli amanti della strategia lo ameranno!**

9

■ Microprose ■ Lug 98 ■ Voto 8

MECH COMMANDER

IN un lontano futuro, la guerra tra alieni e terrestri viene combattuta a bordo di mech. È il caso di *Mech Commander*, che vi metterà al comando di un gruppo di mechwarrior schierati contro le forze aliene per liberare la Terra. L'interfaccia di gioco è semplice e con pochi clic vi consente di conoscere la posizione e la salute dei vostri mech, l'obiettivo da portare a termine e l'equipaggiamento raccolto sul campo di battaglia. Avrete modo di controllare fino a 10 unità, fra mech e veicoli, da potenziare grazie a nuove armi e piloti sempre più abili. Gli obiettivi del gioco spaziano dal distruggere una base o un certo mech nemico, arrivando a dover difendere una base terrestre o a scortare un veicolo o un mech alleato. Completano il pacchetto una buona modalità multiplayer e un editor per creare le vostre mappe su cui combattere.

MK 



Nonostante l'età *Mech Commander* rimane un acquisto obbligato, un prodotto che saprà darvi ore di divertimento, immersi in un futuro a base di battaglie tra mech. Gli obiettivi sono vari e non mancano un editor per creare le mappe né una buona modalità multiplayer.

9

GIOCHI PER IL MIO COMPUTER PARAMETRI

I parametri di Giochi per il Mio Computer segnalano i cinque migliori titoli per ogni genere. Quindi, se passate la notte aggirandovi per le strade di City 17, date un'occhiata alla voce "Sparatutto in prima persona"! A fianco del genere, abbiamo poi indicato i giochi che hanno fatto la storia: titoli a volte molto vecchi (potrebbero non essere nemmeno compatibili con l'ultima versione di Windows), ma che sicuramente occupano un posto nel cuore di ogni appassionato di lunga data, e che potrebbero risultare interessanti per ogni neo giocatore!

I PIU' GIOCATI DALLA REDAZIONE

Ogni tanto, a GMC riusciamo anche a giocare... Ecco i titoli che questo mese hanno appassionato in modo particolare la redazione!



Call of Duty 2
GMC Gorman



Un certo GamesRadar
GMC Kevorkian



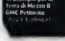
SWAT 4: The Stetchkov Syndicate
BANNED.Neon



Pacific Fighters
GMC Homer



La Battaglia per la Terra di Mezzo II
GMC Pettinato



SPARATUTTO IN PRIMA PERSONA

LE PIETRE MILIARI: Wolfenstein 3D, Doom, Quake, Duke Nukem 3D, Half-Life

1) HALF-LIFE 2
Casa: Valve Distributore: Vivendi
Prova: Nov 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: DVD Feb 05
Un nuovo passo nell'evoluzione del genere degli sparatutto in prima persona. Gordon Freeman è tornato e trionfa a mani basse.



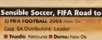


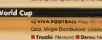
2) DOOM 3 Set 04
Casa: Activision Distributore: Leader
Guida Completa: Ott 04 ■ Demo: Nov 04
Le attese sono state pienamente confermate. Un capolavoro per chi vuole sfidare l'Inferno!

3) F.E.A.R. Ott 05 VOTO 9
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nat 05 ■ Demo: DVD Ott 05 - Dic 05
Grande I.A. e atmosfera horror impareggiabile, un FPS che vi ruberà il sonno... in tutti i sensi!

4) FAR CRY Apr 04
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Ott 05 ■ Demo: DVD Apr 04
L'Intelligenza Artificiale evoluta e l'elevata longevità ne fanno uno sparatutto in prima persona da provare

5) CALL OF DUTY 2 Dic 05 VOTO 9
Casa: Activision Distributore: Activision IT
Trucchi: Gen 06 ■ Demo: DVD Dic 05
Un seguito splendido, che non ha perso un briciolo dello spirito epico del primo capitolo







SIMULATORI DI CALCIO

LE PIETRE MILIARI: Kick Off, Sensible Soccer, FIFA Road to World Cup

1) PRO EVOLUTION SOCCER 5
Casa: Konami Distributore: Halifax
Prova: Nov 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: [illegible]
La simulazione di calcio più realistica sinora creata. Nel quinto episodio brillano la fisicità negli scontri e le dinamiche del pallone.

2) FIFA FOOTBALL 2005 Nov 04
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 06
L'episodio della serie *FIFA* che ha dimostrato la propria maturità. *FIFA 06* non è riuscito a fare il passo in più

3) UEFA CHAMPIONS L. 2004-2005 Feb 05 VOTO
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mar 05
La Champions League di EA aggiorna certe meccaniche di gioco di *FIFA 2005*

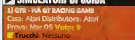
4) VIVA FOOTBALL Mag 99
Casa: Virgin Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
1000 squadre di ogni epoca per uno dei giochi di calcio più versatili di sempre

5) ACTUA SOCCER 3 Feb 99 VOTO 8
Casa: Gremlin Distributore: Leader
Trucchi: Giu 99 ■ Demo: Feb 99
Graficamente molto valido, in fase di gioco risulta realistico ma un po' difficile da controllare

GIOCHI D'AZIONE STRATEGICI

LE PIETRE MILIARI: MechWarrior 2, Space Hulk, Battlezone 2

1) OPERATION FLASHPOINT
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Prova: Ago 01 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Mag 01
Realismo, atmosfera e la possibilità di pilotare mezzi e velivoli, in un titolo che terrà inchiodati alla sedia gli appassionati di giochi di guerra.



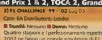


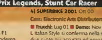
2) RAINBOW SIX 3: RAVEN SHIELD Apr 03
Casa: Ubisoft Distributore: Ubi Soft
Trucchi: Giu 05 ■ Gioco completo: Mag 05
Più giocabile che in passato e "spinto" dall'ultima versione del motore grafico di Unreal. Proviamolo!

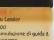
3) HIDDEN & DANGEROUS 2 Nat 03 VOTO 8
Casa: Gathering Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: Dic 05
Il sistema grafico e quello di controllo sono al passo con i tempi, ma resta qualche perplessità sulla I.A.

4) BROTHERS IN ARMS Apr 05
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Trucchi: Giu 05 ■ Demo: Lug 05
Il comando di un plotone di paracadutisti nella II Guerra Mondiale è gestito in maniera efficace, anche se "giocosa"

5) MECHWARRIOR 4: MERCENARIES Dic 02 VOTO
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Gen 02
I combattimenti tra i Mech del XXXI secolo si arricchiscono di nuovi mezzi e scenari inediti!







SIMULATORI DI GUIDA

LE PIETRE MILIARI: Revs, Grand Prix 1 & 2, TOCA 2, Grand Prix Legends, Stunt Car Racer

1) GTR - FIA GT RACING GAME
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Dic 04/DVD Apr 05
A parte qualche "neo" di personalità, la creazione dei Simbin si dimostra, per il momento, LA simulazione di guida su PC.

2) F1 CHALLENGE '99 - '02 Lug 03
Casa: EA Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Quattro stagioni e i perfezionamenti rispetto a F1 2002 ne fanno un grande simulatore di F1 moderna

3) NASCAR RACING 2003 SEASON Apr 03
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Trucchi: Nessuno ■ Gioco completo: Feb 04
L'ultimo capitolo della serie NASCAR targata Papyrus appaga gli intenditori, anche in multiplayer

4) SUPERBIKE 2001 Ott 00
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Lug 01 ■ Demo: Nov 00
L'Italian Style si conferma nella simulazione di guida a due ruote più accurata ed emozionante

5) TOCA RACE DRIVER 2 Giu 04 VOTO 9
Casa: Codemasters Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Giu 04
Giocabile e longevo, grazie alle numerose vetture, ai circuiti e alla modalità "storia" di prima qualità

STRATEGIA IN TEMPO REALE

LE PIETRE MILIARI: Dune 2, Warcraft 2, Starcraft, Command & Conquer

1) ROME: TOTAL WAR
Casa: Activision Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Apr 05
Demo: Ott 04
La formula vincente della serie *Total War* sposa l'antica Roma. Tra legioni, condottieri e intrighi in Senato è un'esperienza tutta da provare

2) BLACK & WHITE 2 Ott 05
Casa: Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Il simulatore di divinità per eccellenza si è sposato alla perfezione con lo stile RTS

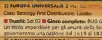
3) WARCRAFT III Ago 02 VOTO 9
Casa: Blizzard Distributore: Vivendi
Guida: Set 02/Ott 02 ■ Demo: Nat 02
Un classico del genere torna più splendente che mai: giocabile, coinvolgente e con quattro razze disponibili

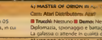
4) AGE OF EMPIRES III Nov 05
Casa: Microsoft Distributore: Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 05/Nat 05/Gen 06
Il cammino degli imperi della Storia spinge i giocatori oltre l'Atlantico, alla conquista del Nuovo Mondo

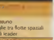
5) COMMANDOS 3 Nov 03 VOTO
Casa: Eidos Distributore: Leader
Trucchi: Feb 04 ■ Demo: Ott 03
Il terzo e ultimo capitolo di una serie molto amata, in cui un pugno di incursori sfidano il Terzo Reich











STRATEGIA A TURNI

LE PIETRE MILIARI: Fantasy General, Age of Rifles, Master of Magic, X-COM, Steel Panthers

1) CIVILIZATION IV
Casa: 2K Games Distributore: Take Two
Prova: [illegible]
Trucchi: Nessuno
Demo: DVD Nat 05
Uno degli strategici a turni più belli di sempre ha compiuto un salto qualitativo immenso. Giocabile, complesso e aperto ai Mod

2) EUROPA UNIVERSALIS 2 Mar 02
Casa: Strategy First Distributore: Leader
Trucchi: Set 02 ■ Gioco completo: BUD Gen 05
Un titolo imperdibile per gli amanti della Storia, in cui governeremo una nazione dal 1419 al 1820

3) AOW SHADOW MAGIC Ago 03 VOTO 8
Casa: Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Mar 05 ■ Gioco completo: BUD Dic 04
Se cerchiamo il sapore dei grandi wargame classici a turni e siamo appassionati di fantasy, ecco il migliore!

4) MASTER OF ORION III Apr 03
Casa: Atari Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Diplomazia, spionaggio e battaglie tra flotte spaziali. La galassia ci attende in qualità di leader

5) HEROES OF M&M IV Apr 02 VOTO
Casa: 3DO Distributore: Leader
Trucchi: Dic 02 ■ Demo: Nessuno
Coinvolgente e longevo, uno dei più validi giochi strategici fantasy arriva al quarto capitolo











GESTIONALI

LE PIETRE MILIARI: SimCity 2, la serie di Caesar, la saga di Populous

1) THE SIMS 2
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Ott 04 Voto: 9
Trucchi: Giu 05
Demo: Nessuno

Il videogioco più venduto al mondo si rinnova. I Sim crescono, invecchiano e trasmettono il proprio DNA ai figli.

2) SIMCITY 4 Feb 03
Casa. Electronic Arts Distributore: Leader
Trucchi: Giu 03 ■ Guida: Ago 03
La più recente incarnazione del simulatore cittadino che ha fatto storia, con tanto di Sim di quartiere

3) THE MOVIES Dic 05 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision IT
Trucchi: Gen 06 ■ StarMaker: DVD Nat 05
Il meglio (e il peggio) del mondo del cinema, con la possibilità di girare il proprio capolavoro

4) FOOTBALL MANAGER 2006 Dic 05
Casa: Sega Distributore: Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nat 05
Anche in questa edizione i ragazzi di SI Games si confermano i numeri uno nei gestionali calcistici

5) TROPICO 2 IL COVO DEI PIRATI Mag 03 VOTO
Casa. Take 2 Distributore: Take Two Italia
Trucchi. Gen 04 ■ Gioco completo: Dic 04
Ancora Caraibi, ma questa volta da vivere al comando di un'isola piena di corsari dallo spirito anarchico

AVVENTURE

LE PIETRE MILIARI: Zork, The Pawn, Zak McKracken, Sam & Max, Monkey Island, Gabriel Knight

1) THE LONGEST JOURNEY
Casa: FunCom Distributore: Ubisoft
Prova: Nat 00 Voto: 8
Soluzioni: Feb 01/Mar 01
Gioco completo: Mar 04

Un avventura classica e appassionante, in bilico tra due universi paralleli. Consigliata a tutti, sia agli appassionati, sia ai "novizi".

3) GABRIEL KNIGHT 3 Gen 00
Casa: Vivendi Distributore: Vivendi
Soluzione: Feb 00 ■ Gioco completo: Gen 03
I misteri della Provenza si mischiano con il mito del Sacro Graal. Un enigma per intenditori

3) THE MOMENT OF SILENCE Gen 05 VOTO 8 ½
Casa Digital Jester Distributore: E2 Neweve
Soluzione: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Un bellissimo thriller cyberpunk, con tematiche intriganti e un ottima trama

4) SYBERIA II Apr 04
Casa: Microids Distributore: Blue Label
Soluzione: Mag 04/Giu 04 ■ Gioco completo: Giu 05
Il ritorno di Kate Walker tra treni automi, mammut e misteri delle lande ghiacciate

5) BROKEN SWORD 3 Nat 03 VOTO 8
Casa. THQ Distributore Halifax
Soluzione: Gen 04 ■ Demo: Nat 03
La terza dimensione e le sezioni 'd azione' danno, finalmente, profondità a un avventura coinvolgente

AZIONE/AVVENTURA

LE PIETRE MILIARI: Tomb Raider, Prince of Persia 2, Gods

1) PRINCE OF PERSIA I DUE TRONI
Casa: Ubisoft Distributore: Ubisoft
Prova: Gen 06 Voto: 9
Trucchi: Feb 06
Demo: Nessuno

Combattimenti, acrobazie e tanta atmosfera. Imperdibile per chi ha giocato i precedenti episodi, ottimo per chi non conosce Il Principe

2) MAX PAYNE 2 Dic 03
Casa: Rockstar Games Distributore: Take Two Italia
Trucchi: Nat 03 ■ Demo: Gen 04
Le nuove disavventure di Max non deluderanno gli appassionati. Se solo fossero un po più lunghe

3) MAFIA Ott 02 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore: Take Two Italia
Sol: Dic 02 - Gen 03 ■ Gioco completo: Feb 04
Un gioco che non manca di nulla: inseguimenti in auto, sparatorie e una drammatica storia d amore

4) SPLINTER CELL: CHAOS THEORY Feb 05
Casa. Ubisoft Distributore. Ubisoft
Trucchi: Lug 05 ■ Demo: Mar 05
Sam Fisher è più in forma che mai e ci invita a condividere con lui il miglior gioco stealth sulla piazza

5) THIEF: DEADLY SHADOWS Lug 04 VOTO 8
Casa Eidos Distributore. Leader
Guida: Set 04 ■ Demo: Ago 04
Un eroe classico del genere stealth torna in azione, con ombre spettacolari e una giocabilità rinnovata

MMORPG

LE PIETRE MILIARI: Ultima Online, EverQuest, Asheron's Call

1) WORLD OF WARCRAFT
Casa: Blizzard Distributore: Sierra/Vivendi
Prova: Mar 05 Voto: 9
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il MMORPG più giocato del momento: Blizzard è riuscita a creare un mondo online persistente e divertente come nessun altro.

2) GUILD WARS Lug 05
Casa: NCSoft Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
L esperimento di Lord British ha avuto successo: un MMORPG molto piacevole e senza quota mensile

3) EVERQUEST II Gen 05 VOTO 8
Casa Sony Online Distributore: Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Offre un vasto mondo da esplorare con mille cose da fare, peccato per la mancanza di una modalità PvP

4) DARK AGE OF CAMELOT Nat 04
Casa Mythic Distributore: Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Ha saputo mantenersi giovane e longevo grazie a una giocabilità azzeccata e a una serie di espansioni di qualità

5) STAR WARS: GALAXIES Set 03 VOTO 8
Casa LucasArts Distributore Activision
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Malgrado le semplificazioni nella giocabilità, resta un bel biglietto per l universo della saga di George Lucas.

GIOCHI DI RUOLO

LE PIETRE MILIARI: La saga immortale di Ultima, Pool of Radiance, Dungeon Master, Baldur's Gate

1) NEVERWINTER NIGHTS
Casa: Atari Distributore: Atari
Prova: Ott 02 Voto: 9
Soluzione: Nov 02/Dic 02/Nat 02
Demo: DVD Feb 03, Mar 03

Indispensabile, se vogliamo vivere un'avventura nei panni dell'Eroe, o in quelli di chi decide il destino di un'intero mondo!

2) MORROWIND Mag 03
Casa: Bethesda Distributore: Ubisoft
Sol: Set 02/ Ott 02 ■ Gioco c.+Bloodmoon: Apr 05
Libertà assoluta e tante avventure ci aspettano nel mondo di Vvardenfell. In italiano grazie alla patch

3) PLANESCAPE: TORMENT Ago 02 VOTO 9
Casa. Virgin Distributore. Halifax
Trucchi: Ago 00/Dic 01 ■ Patch in italiano: Ago 02
Un GdR dal carattere cupo, con una trama intricata e ora tutto in italiano!

4) KOTOR II THE SITH LORDS Mar 05
Casa. LucasArts Distributore Activision
Sol: Mag/Giu 05/Lug 05 ■ Demo: Nessuno
Tornano i Cavalieri dell Vecchia Repubblica, in un gioco ricco e coinvolgente anche se poco innovativo.

5) VAMPIRE: BLOODLINES Nat 04 VOTO 9
Casa Activision Distributore Activision Italia
Sol: Feb/Mar 05 ■ Demo: Nessuno ■ Trucchi: Giu 05
I vampiri tingono di rosso le notti di L.A, in un titolo di grande atmosfera. Peccato per la mancata traduzione.

GIOCHI SPORTIVI

LE PIETRE MILIARI: Links, Front Page Sports Football '96, Leaderboard, Advantage Tennis

1) MADDEN NFL 2005
Casa: EA Distributore: Leader
Prova: Dic 04 Voto: 8
Trucchi: Nessuno
Demo: Nessuno

Il miglior football americano su PC, anche se datato 2005. La grafica è convincente e l'Intelligenza Artificiale offre molte sfide

2) NHL 06 Ott 05
Casa. EA Sports Distributore: DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: DVD Nov 05
Lo sport sul ghiaccio firmato EA Sports in una delle migliori incarnazioni degli ultimi anni

3) NBA LIVE 06 Nov 05 VOTO 7 ½
Casa. EA Sports Distributore DDE
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Buone l idea del Freestyle Superstars e l'evoluzione della modalità Dynasty, ma rimane qualche problema. .

4) TOP SPIN Dic 04
Casa: Microsoft Distributore: Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 04
Dopo il successo su Xbox, il miglior videogioco di tennis arriva anche su PC. Resta da migliorare la I.A.

5) TONY HAWK'S AM. WASTELAND Gen 06 VOTO
Casa. Aspyr Distributore Blue Label Ent.
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno
Divertimento e giocabilità sono sempre ad alti livelli, anche se la grafica inizia a mostrare qualche ruga.

GLI ALTRI GIOCHI...

SPARATUTTO ONLINE

1) RATTLEFIELD 2 Ago 05 VOTO 9
Casa EA Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) UNREAL TOURNAMENT 2004 Mag 04 VOTO
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Apr 05 ■ Demo: Apr 04, DVD Dic 04

3) QUAKE 3 ARENA Gen 00 VOTO 9
Casa Activision Distributore Leader
Trucchi: Mar 00/Apr 01 ■ Demo: Gen 00

SIMULATORI DI VOLO

1) FLIGHT SIMULATOR 2004 Set 03 VOTO 9
Casa Microsoft Distributore Microsoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) FALCON 4.0 ALLIED FORCE Ott 05
Casa Graphsim Ent Distributore Imp Parallela
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) IL2 STURMOVIK FORGOTTEN BATTLES Apr 03 VOTO 9
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Patch: Lug 05 ■ Gioco completo: Lug 05

PICCHIADURO

1) VIRTUA FIGHTER 2 Ott 97 VOTO 8
Casa Sega Distributore C T O
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ott 97

2) MORTAL KOMBAT 4 Dic 98 VOTO 8
Casa GT Interactive Distributore Halifax
Trucchi: Feb 99 ■ Demo: Nessuno

3) FIGHTING FORCE Apr 98 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Gioco Completo: GMC Lug 01

PIATTAFORME

1) PSYCHONAUTS Gen 06 VOTO 8
Casa Majesco Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Ago 05

2) RAYMAN 3 HOODLUM HAVOC Apr 03 VOTO 8
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 03

3) EVIL TWIN Ott 01 VOTO 7
Casa Ubisoft Distributore Ubisoft
Trucchi: Lug 02 ■ Demo: Nessuno

PUZZLE

1) TETRIS VOTO 9
Casa Spectrum Holobyte Distributore Leader
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

2) BUST-A-MOVE 4 Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Apr 00

3) RALPH IL LUPO ALL'ATTACCO Set 01 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nov 01

FUORI DAGLI SCHEMI

1) GTA SAN ANDREAS Lug 05 VOTO 9
Casa Take 2 Distributore Take 2 Italia
Trucchi: Set 05 ■ Demo: Nessuno

2) SID MEIER'S PIRATES! Gen 05 VOTO 8
Casa Atari Distributore Atari
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Nessuno

3) EVOLVA Apr 00 VOTO 8
Casa Virgin Distributore Halifax
Trucchi: Nessuno ■ Demo: Mag 00

I PARAMETRI SECONDO I NOSTRI LETTORI

SHADYBOY88
RTS
1. C&C: Tiberian Sun
2. Rome: Total War
3. Age of Empires 2
4. Command & Conquer
5. Warcraft III

NIK44
Sparatutto in Soggettiva
1. F.E.A.R.
2. Doom 3
3. Half-Life 2
4. Quake 4
5. Call of Duty 2

RINGHIO86
Giochi di ruolo
1. Knights of the Old Republic II
2. Knights of the Old Republic
3. Planescape: Torment
4. The Elder Scrolls III: Morrowind
5. Neverwinter Nights

CONTATTI

Ecco i numeri di telefono dei principali distributori italiani di videogiochi.

ACTIVISION ITALIA 0331/452970
ATARI 02/937671
BLUE LABEL ENT. 02/45408713
BRYO 199443817
DDE 199106266
HALIFAX 02/413031
KOCH MEDIA 055/3247352
LEADER 0332/874111
MICROFORUM 06/33251274
MICROSOFT 02/703921
NEWAVE ITALIA 055/7326048
POWER UP 02/89012939
VIVENDI 0332/870579
TAKE TWO ITALIA 0331/716000
UBISOFT 02/4886711



Sfide all'ultimo frag, Mod da sviluppare e da scaricare, editor per manipolare poligoni e texture, videogiochi da rivalutare e un mondo online tutto da vivere. Benvenuti nel Next Level curato da Raffaello Rusconi!

I SERVER DI GMC

COUNTERSTRIKE SOURCE
[GMC] - CounterStrike Source Server #1
213.140.8.217:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #2
213.140.8.218:27015
[GMC] - CounterStrike Source Server #3
213.140.8.217:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #4
213.140.8.218:27016
[GMC] - CounterStrike Source Server #5
213.140.8.217:27017
[GMC] - CounterStrike Source Server #6
213.140.8.217:27018

QUAKE 4 DEMO
[GMC] - Quake 4 Demo Server #1
213.140.8.218:27000
[GMC] - Quake 4 Demo Server #2
213.140.8.218:27000

OFFICIAL BATTLEFIELD 2
[GMC] - Battlefield 2 Server #1
213.140.8.217:16577
[GMC] - Battlefield 2 Server #2
213.140.8.218:16577

Tenete sempre sotto controllo il forum di GamesRadar (http://forum.gamesradar.it) per cambiamenti e aggiunte nel corso del mese!

PROBLEMI? DOMANDE? SUGGERIMENTI?
Scrivete a gmcserver@futureitaly.it

Evento

TERZA STAGIONE PER WEG!

In Asia, continua la crescita esponenziale degli e-sport!

WEG è la sigla per World E-sports Games, ed è un campionato di sette settimane, cui si può partecipare tramite invito ufficiale degli organizzatori, oppure dopo essersi qualificati a un torneo eliminatorio.

Per quasi due mesi e tre volte all'anno, 12 squadre di *CounterStrike 1.6* e 12 giocatori di *Warcraft III: The Frozen Throne* vengono ospitati in Corea del Sud e assaporano il significato della parola pro-gamer (giocatori professionisti). I WEG richiamano l'attenzione mediatica di tutte le televisioni dedicate al netgaming presenti in Asia, soprattutto in Cina e in Corea del Sud, tra cui la famosa OnGameNet. Vengono trasmesse partite, interviste e reportage, proiettando nello star system giocatori che non hanno mai visto una telecamera a una LAN in patria!

Ciò che stupisce è che questa joint-venture tra Cina e Corea sia nata con lo scopo di competere con i World Cyber Games nella stessa nazione che li ha creati. La grandezza dei due eventi non è paragonabile: l'ultimo WCG ha ospitato circa 700 giocatori, mentre la passata stagione dei WEG appena 72, anche se i dati di share hanno sancito la vittoria del secondo "party". La televisione, infatti, ha dei tempi che non si sposano con quelli dei WCG: una settimana è difficile da coprire per un network televisivo.



50.000 dollari ai vincitori di *CounterStrike* è quella che si può definire come una bella sommetta. Ecco a voi i coreani Project_Kr.

Una domanda sorge spontanea: esiste davvero, in Asia, tanta gente appassionata di netgaming da giustificare l'esistenza di un altro grande evento? Innanzitutto, lo sponsor principale della manifestazione, cioè la CJ, è una gigantesca multinazionale che non vende elettronica di consumo. Produce ed esporta prevalentemente bevande e cibi coreani e si occupa dell'organizzazione di eventi promozionali. Questo colosso è riuscito a comprendere che, per avvicinarsi a un pubblico importantissimo come quello degli under 20, i videogiochi potevano essere la chiave giusta. Grazie a questa "equazione", l'evoluzione degli sport elettronici sta andando molto bene in Asia, tanto che si prevede di raddoppiare il numero degli utenti per questo tipo di giochi tra il 2006 e il 2009, solo in questo continente.

Al momento, i giocatori dagli occhi a mandorla sono circa 120 milioni (compresi gli "abitanti" dei mondi virtuali dei vari MMORPG), una cifra che mette paura e che spiega

Un'ora di "Fatal1ty"? Realtà sulla CBS

Nulla è impossibile per il supereroe del netgaming Johnathan Wendel.



Fatal1ty, il videogiocatore professionista più famoso al mondo, non smette di abbattere barriere, come Superman era abituato a sfondare quella del suono. Dopo l'intero servizio su MTV che ne seguiva la preparazione e la partecipazione a un torneo, Johnathan Wendel è apparso per un'intera ora sulla CBS, noto network americano, durante la celebre trasmissione "60 Minutes". Il servizio sul vincitore della finalissima del CPL World Tour cominciava durante una sessione di allenamento all'interno della sua casa in Texas, facendo conoscere allo spettatore tutta la storia dei successi di Fatal1ty, dai primi tornei vinti, fino alle schede grafiche griffate con il suo nickname.

Sito di riferimento:
www.cbsnews.com/stories/2006/01/19/60minutes/main1220146.shtml



Gli europei non hanno brillato: solo un terzo posto per gli svedesi NiP.

facilmente il perché dell'interesse televisivo e del crescente strapotere dei giocatori cinesi e coreani in tutte le discipline che si fregiano del titolo di "sport elettronici".

In Cina e in Corea, ormai, i cyber cafe sono presenti a ogni angolo di strada e le scelte strategiche volte a diffondere l'utilizzo dei PC e di Internet hanno dato i loro frutti. Il bacino dei giocatori è smisurato e gli Internet Point riscuotono più successo dei classici centri commerciali. Lì, si può trovare un pienone di giovanissimi impegnati a sfidarsi a *CounterStrike* o a *Worcraft III* (i titoli più gettonati), oppure immersi nelle atmosfere surreali di qualche MMORPG, magari *Lineoge 2*, programmato proprio in Corea del Sud. Questo è lo "spiazzante" ritratto della situazione in Estremo Oriente ed è un peccato constatare che niente di simile è ipotizzabile, in breve tempo, per il mercato italiano, nonostante i segnali di miglioramento siano tangibili.

Da noi, qualunque azienda voglia entrare in contatto con i giovanissimi preferisce investire su qualche bella e disinibita ragazza immagine o sul protagonista di qualche "Reality Show".



Sito di riferimento
www.worldesportsgames.com





Intervista

DUE MESI IN COREA AI WEG

Lo spagnolo X6AMD|Milicua si racconta al microfono del nostro [GMC]AKirA



Gli X6tence sono uno dei migliori clan europei e provengono dalla Spagna.

Per spiegare meglio che aria tirava all'evento WEG, siamo andati a intervistare uno dei protagonisti. Il ventenne Aitor Fernandez Milicua, di Madrid, fa parte di uno dei più forti clan europei di *CounterStrike 1.6*, gli X6 AMD.

[GMC]AKirA Complessivamente, come giudichi la tua esperienza ai WEG? È un evento paragonabile ai più blasonati WCG?
X6AMD|Milicua Partecipare a un torneo come i WEG è stata un'occasione unica e indescrivibile. Visitare la Corea, il luogo dove il netgaming è visto in maniera differente da tutto il resto del mondo, e giocare con i migliori clan in circolazione è stato gratificante. Tutto era molto più professionale che ai WCG. L'organizzazione era attentissima alle esigenze dei giocatori e non solo agli spettatori.

[GMC]AKirA Siete stati trattati come professionisti?
X6AMD|Milicua Altroché! Ci davano 1.000 dollari ogni 10 giorni e avevamo 3 stanze tutte per noi, oltre a un salotto con cinque PC per allenarci. Non ci mancava nulla!

[GMC]AKirA Quali erano le modalità del torneo? Si giocava ogni giorno?
X6AMD|Milicua Personalmente, è il migliore tra gli eventi cui ho partecipato (WCG 2004, ESWC 2005). Passare sette settimane ad allenarsi con i migliori clan al mondo, giocando solamente una partita ufficiale alla settimana mi è sembrato il modo migliore per svolgere un torneo. Noi ci allenavamo circa 5 ore al giorno. Ripeto, è stata un'esperienza incredibile.

[GMC]AKirA Come funzionava il "coverage" televisivo?
X6AMD|Milicua Tutti i match ufficiali erano trasmessi in TV quotidianamente e, quando finivano, venivano intervistati i vincitori. C'erano quattro canali di televisioni private che trasmettevano in diretta con commento in Coreano, Cinese e Inglese. Poi, le stesse trasmissioni venivano mandate in differita sulla televisione pubblica. Ci hanno trasformato praticamente in star e lo abbiamo potuto constatare con i nostri occhi in televisione.

Mod per Baldur's Gate I & II

I MONDI DI BALDUR'S GATE

Avventure infinite per due classici senza tempo.

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** GdR
- **Dimensioni:** Da 500 KB a oltre 300 MB, secondo il Mod
- **Internet:** Vari

SONO passati oltre sette anni da quando, alla fine del 1998, venne pubblicato *Baldur's Gate*. Il monumentale GdR fantasy riusciva nell'allora straordinaria impresa di convertire il regolamento del popolare gioco da tavolo "Advanced Dungeons & Dragons" in un linguaggio comprensibile al PC.

A gestire questa meraviglia vi era un motore chiamato Infinity Engine che, tra la fine degli Anni '90 e l'inizio del 2000, venne ulteriormente sfruttato con la pubblicazione di una serie di nuovi giochi ormai considerati classici: *Tales of the Sword Coast* (espansione ufficiale per *BG*), l'ancora più epico *Baldur's Gate II: Shadows of Amn* (con l'add on/capitolo finale della saga *Throne of Bhaal*) i frenetici ed elettrizzanti *Icewind Dale I & II* (le cui vicende si svolgevano nelle remote lande settentrionali dei Forgotten Realms), fino a raggiungere il pinnacolo con *Planescape: Torment*, un GdR reputato da molti tra i migliori giochi in assoluto nella storia del PC.

L'Infinity Engine non era stato esplicitamente pensato per consentire la creazione di nuove avventure da parte degli utenti (questo desiderio della comunità si sarebbe avverato solo nel 2002, con *Neverwinter Nights*); ma fin dall'inizio, tale limitazione non ha impedito ad alcuni tra i fan più accaniti di analizzarne la struttura e di scoprire che alcune utility programmate "ad hoc" sarebbero state sufficienti per sviluppare nuovi contenuti per i giochi. Inizialmente, tali sforzi vennero compiuti da gruppi e individui differenti, e spesso non erano compatibili tra loro. Ma, dal momento che la popolarità dell'Infinity Engine non accennava a diminuire, alcuni programmatori di talento iniziarono a sviluppare nuove utility che consentissero ai Mod più popolari di essere installati insieme; per esempio, *BG TuTu* consente di giocare il primo episodio con il motore e la grafica del secondo, mentre *The Big Picture* rappresenta il tentativo di installare insieme i due giochi e i Mod più popolari, così da trasformare il tutto in una titanica campagna da quasi 400 ore di gioco. Oggi, la scena che ruota intorno all'Infinity Engine è più attiva che mai e la partecipazione di numerosi appassionati provenienti dal nostro Paese garantisce che buona parte dei Mod migliori godano di una traduzione in italiano.

Resta comunque importante ricordare che questa mole di lavoro non ha mai usufruito della presenza di uno strumento unificato per essere sviluppata (al contrario di quanto è accaduto per *Morrowind* o *Neverwinter Nights*) e che, quindi, i problemi di compatibilità tra i vari Mod rimangono notevoli. Malgrado ciò, la quantità di materiale disponibile o in fase di realizzazione all'alba del 2006 è impressionante. Per tale ragione, assegniamo volentieri il massimo dei voti ai nuovi contenuti nel loro complesso, consigliandovi di collegarvi immediatamente a uno dei siti riportati in questa pagina!

GIOCHI COMPUTER

INSTALLAZIONE

L'installazione dei Mod per l'Infinity Engine varia in base al tipo di espansione e alle utility impiegate per crearla. Purtroppo, vari problemi nella comunità hanno condotto a una scarsa coordinazione tra i diversi gruppi e, spesso, non è chiaro quali Mod siano compatibili con altri e quali possano creare conflitti. Segnaliamo i siti principali dove raccogliere informazioni, inclusi due in lingua italiana.

Return to Trademeet (**http://rtt.altervista.org**) – Il sito italiano, con traduzioni, suggerimenti e tutorial nella nostra lingua; è sede del Mod/Total Conversion Return to Trademeet per BG II.

Baldur's Gate Community (**http://bgcommunity.forumfree.net**) – Il forum della comunità italiana di *Baldur's Gate*.

The Black Wyrm's Lair (**www.blackwyrmlair.net**) – Un punto di riferimento essenziale, con articoli, tutorial, utility, forum e altro materiale. È sede della Dragon's Hoard, la più vasta collezione della Rete di Mod per l'Infinity Engine (**http://dragonshoard.blackwyrmlair.net**). In inglese.

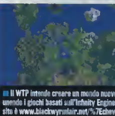
Pocket Plane Group (**www.pocketplane.net**) – Dal 2001, uno dei principali gruppi di creazione di contenuti per *BG II* e gli altri giochi delle serie. La directory **http://modlist.pocketplane.net** elenca i Mod e le risorse più importanti per gli sviluppatori, organizzati in categorie. In inglese.

Weidu.org (**http://weidu.org**) – La pagina di Westley Wermer, autore di *WeIDU*, una delle principali utility per installare insieme contenuti diversi senza che entrino in conflitto; il sito contiene molti Mod compatibili con essa. In inglese.

Inoltre, troverete circa 800 MB di contenuti per *Baldur's Gate I* e *II* nel DVD allegato all'omonima versione di GMC di questo mese.



Return to Trademeet è un'avventura inedita per *BG II + Throne of Bhaal* sviluppata in Italia; http://rtt.altervista.org.



Il WTP intende creare un mondo nuovo, unendo i giochi basati sull'Infinity Engine. Il sito è www.blackwyrmlair.net/%7Echevar.



Giocare a *Baldur's Gate I & II* come se fossero un'unica, grande avventura: un'impresa un tempo ritenuta impossibile.



Peccato che la scarsa coordinazione tra i gruppi di sviluppo confonda un po' le acque, perché i contenuti sono ottimi.

Mod per TrackMania

TRACKMANIA NATIONS

Un gioco completo e gratuito? Sì, grazie a Nadeo!

La spettacolarità e l'immensa giocabilità di *Nations* sono inarrivabili per molti titoli.



Partecipare a una partita online è facile e richiede pochissimo tempo.

- **Sviluppatore:** Nadeo
- **Genere:** Gioco di guida
- **Dimensioni:** 265 MB
- **Internet:** www.trackmanianations.com

A partire da marzo, si disputeranno in tutta Italia le qualificazioni alla fase finale dell'Electronic Sports World Cup.

Per permettere a tutti i partecipanti di arrivare preparati all'evento, Nadeo ha deciso di distribuire la versione finale di *TrackMania Nations* con largo anticipo. La software house ha sempre distribuito i propri prodotti a prezzi contenuti, offrendo gratuitamente le successive espansioni. *TrackMania Nations* abbandona completamente gli scenari tropicali che hanno caratterizzato *Sunrise* e opta per uno stile grafico più classico, ambientato all'interno di un enorme stadio da competizione, in pieno stile Formula Uno.

Pur rinnovandosi, *TMN* non tradisce la sua natura puramente arcade e mantiene inalterate tutte le peculiarità che hanno reso la serie unica nel mondo. Non mancano i famigerati giri della morte e le insidiose rampe, mentre i tracciati hanno subito un notevole restyling e si nota l'impegno profuso per renderli ancora più divertenti e appassionanti. Rimane, comunque, un titolo che dovrà essere utilizzato come "strumento" da competizione, pertanto, il giocatore medio o che non si è mai avvicinato prima d'ora alla serie potrebbe incontrare non poche difficoltà nell'affrontare i numerosi tranelli disseminati dagli sviluppatori.

Il rischio è quello di lasciarsi sopraffare dalla frustrazione, ma la volontà di migliorarsi e di dimostrare agli altri giocatori il proprio valore spingerà a insistere. Partita dopo partita, l'esperienza accumulata consentirà di prevedere in anticipo determinate situazioni e di ottenere grandi soddisfazioni. Se ciò non bastasse, ottenendo buoni tempi verranno assegnati dei punti che serviranno a migliorare la propria posizione nel ranking mondiale.

Per venire ulteriormente incontro al videogiocatore, *TMN* offre anche due modalità "offline", che permetteranno di fare pratica sui novanta tracciati messi a disposizione, oppure di confrontarsi con un altro compagno sullo stesso PC nella spettacolare modalità Hot Seat.

Se ciò non bastasse, il gioco comprende il completissimo editor dei tracciati già visto nei capitoli precedenti, con la differenza che tutti i blocchi saranno accessibili fin da subito, senza bisogno di sbloccarli. Una novità assoluta della serie è rappresentata dalla presenza di un unico modello di vettura, a ruote scoperte in stile Formula Uno, con ben 53 skin a disposizione. Il comportamento dell'auto si discosta in modo piuttosto deciso dai predecessori, offrendo un'esperienza più realistica.

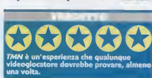
Il comparto grafico di *TrackMania Nations* svolge egregiamente il proprio compito, presentando texture pulite e convincenti. Il gioco è completamente scalabile e darà modo anche a chi non dispone di un computer molto aggiornato di divertirsi mantenendo un livello di frame rate accettabile.

Considerando che un titolo del genere non avrebbe sfigurato sullo scaffale di un negozio, non perdete l'occasione di innamorarvi di un gioco fuori dagli schemi.

INSTALLAZIONE

1 Installare questo add on stand alone è veramente semplice: basterà un doppio clic sul file **tmnationsesws_setup.exe**, che si trova nella cartella **Mod** del DVD, e partirà un comodo programma che vi guiderà durante il processo di installazione.





Mod per Half-Life 2

INSECT INFESTATION

Nuovi "bug" infestano Half-Life 2.



Ciascuna delle due squadre, vespe e formiche, ha i propri punti di forza. Per esempio, le formiche vantano mascelle degne di un pitbull.





I campi di battaglia di *Insect Infestation* sono prati incolti e cortili dismessi. Non avete idea di quanta vita vi brulichi tra i piedi...

- **Sviluppatore:** Insect Infestation Team
- **Genere:** Sparatutto a squadre
- **Percentuale di completamento:** 80%
- **Internet:** http://ii.hl2files.com

PER fortuna, non parliamo di bug tecnici, quanto piuttosto di insetti veri e propri (in inglese "bug", appunto), in particoiare di vespe e formiche. *Insect Infestation* è un originale Mod multiplayer a squadre per *Half-Life 2*, in cui i team sono composti dai suddetti invertebrati chitinosi.

Due gruppi, composti da un massimo di 16 giocatori, hanno il compito di far crescere e difendere la propria colonia d'appartenenza. All'inizio della partita, i partecipanti possono scegliere tra due ruoli all'interno di ognuno degli schieramenti: formica operaia (Hymenoptera Formicidae), o soldato (Labidus Coecus), oppure gli equivalenti vespa "vasaia" (Vespa Eumenes) o calabrone (Vespa Crabro). Ciascuna squadra va a caccia di risorse per far evolvere la propria colonia, rendendo così disponibili nuovi ruoli specializzati, come gli insetti "medici" per curare i compagni feriti e quelli "telepatici" per spostare ostacoli e costruire trappole.

Lo scopo specifico dei due team varia in base alla mappa giocata, anche se di solito si risolve nella distruzione della colonia rivale e nell'eliminazione della relativa regina: operazione che richiede una certa dose di strategia per coordinare gli attacchi dei soldati con le demolizioni delle strutture avversarie da parte degli insetti operai. Tra le altre modalità di gioco, ricordiamo "Capture the Egg", versione insettoide del classico Cattura la Bandiera, e "Hold the Firefly", in cui trovare e proteggere dei poveri coleotteri indifesi.

Naturalmente, vespe e formiche vantano abilità particolari. Le prime dominano i cieli, ronzando agili sopra i nemici appiedati e colpendo quelli lontani dal gruppo con il loro pungiglione mortale. Le seconde, invece, sono in grado di arrampicarsi ovunque, oltre a difendersi sfoderando mascelle formidabili nei corpo a corpo e spruzzi di acido formico dalla distanza. Prossimamente, il Mod includerà anche le temibili termiti, i carri armati dell'affascinante mondo degli insetti, rendendo *Insect Infestation* sempre più simile a un vero e proprio campo di battaglia. In miniatura, ovviamente. GIOCHI COMPUTER



Mod per Combat Flight Simulator 3

OVER FLANDERS FIELDS

Tornano i tempi dei cavalieri dell'aria, a bordo dei loro variopinti triplani...



La cura riposta nella realizzazione dei velivoli è evidente. In questo senso, non rimpiangerete *Red Baron* e *Flying Corps*.



I duelli che vedranno coinvolte più squadriglie non mancheranno di risvolti spettacolari e drammatici.

- **Sviluppatore:** OFF Team
- **Genere:** Simulatore di volo
- **Patch necessaria:** 3.1
- **Percentuale di completamento:** 100%
- **Internet:** http://off.oldbrowndog.net/index.htm

NE trattiamo in questa sede e non nell'Area Dowload perché, francamente, speriamo che al più presto i membri dell'OFF Team riescano ad accorpare tutte le sezioni di questo Mod in un unico file da scaricare e installare.

Ci riferiamo a *Over Flanders Fields*, quella che potremmo definire una Total Conversion per *Combat Flight Simulator 3*. Lo scopo, pienamente riuscito, è quello di far rivivere le gesta dei cavalieri dell'aria della Grande Guerra, a bordo dei loro variopinti biplani e triplani.

Abbandonati il secondo conflitto mondiale e gli eventi salienti del 1944, sfondo del terzo episodio della serie *Combat* di *Flight Simulator*, *OFF* vi porterà a sorvolare le trincee fangose del fronte occidentale affrontando, tra gli altri, i tragici ed epici duelli dell'Aprile di Sangue (1917).

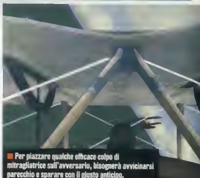
Il progetto dell'OFF Team si articola in tre fasi. La prima è giunta a termine e rimarrà scaricabile gratuitamente da Internet, mentre le due successive richiederanno il pagamento di una somma, a detta degli sviluppatori, simbolica (per coprire i costi di spedizione, quelli dei supporti ottici e poco altro).

Per giocare a *Over Flanders Fields* sono necessari una copia di *CFS 3* aggiornato alla versione 3.1 e tanta pazienza in fase di installazione del Mod. Al momento in cui scriviamo, infatti, i file da scaricare sono almeno una decina, escludendo skin per gli aerei, missioni aggiuntive e dll sostitutive.

I ragazzi dell'OFF Team hanno però annunciato di essere al lavoro su un eseguibile che accorpi tutti i "pezzi" necessari.

Chi non volesse attendere l'arrivo di questa panacea dovrà armarsi di coraggio, ma, prima di tutto, il nostro consiglio è di andare a leggere con attenzione la FAQ in inglese all'indirizzo **www.polovski.com/OFF.htm**. Tale accorgimento permette di risparmiare ore preziose perse a rincorrere eventuali (ed estremamente probabili) messaggi d'errore, prima, durante e in seguito all'installazione. Altro suggerimento è di installare *CFS 3* nella directory Program Files, così da non modificare minimamente le cartelle di destinazione predefinite del file principale di *OFF* e delle successive patch. Ricordate, poi, che tutti gli aggiornamenti vanno installati rigorosamente in sequenza dallo 0.31 allo 0.37 (e attenzione alla patch 0.361, dopo la 0.36).

Se non vi lascerete scoraggiare dall'impresa, *Over Flanders Fields* saprà ripagarvi degli sforzi fatti. Dopo aver creato il vostro pilota, sarete liberi di scegliere tra azioni veloci, missioni singole e una campagna di guerra dall'evoluzione dinamica (vero cuore del Mod). Salterete nell'abitacolo dei principali velivoli (mono e biposto) del periodo 1916-1917 e vi scontrerete, anche in multiplayer, in duelli mozzafiato.



Per piazzare qualche efficace colpo di mitragliatrice sull'avversario, bisognerà avvicinarsi parecchio e sparare con il giusto anticipo.

Over Flanders Fields promette di essere aggiornato con nuovi modelli di aerei e missioni storiche. La fase due, attualmente in lavorazione e intitolata *The Great Airwar*, aprirà la strada a miglioramenti all'interfaccia e alla campagna dinamica, ma già così il Mod merita di essere scaricato e giocato a fondo. Noi di GMC lo terremo d'occhio e faremo il possibile per inserirlo, in una versione di facile installazione, in uno dei prossimi DVD.

Mod per Diablo 2

MOD DIABOLICI

Diavolo di un Diablo 2, non muore mai!

- **Sviluppatore:** Vari
- **Genere:** GdR d'azione
- **Percentuale di completamento:** 95%
- **Internet:** http://tinyurl.com/96ao2

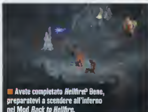
IL grande *Diablo 2* è ancora oggi uno dei più validi GdR d'azione disponibili per PC. Anche sulla scena del Mod è sempre piuttosto popolare, come testimonia la quantità e la qualità degli add on sviluppati, a partire dai tre che vi presentiamo.

Median 2 è un Mod che arricchisce il gioco originale con la bellezza di 60 abilità inedite, tutte interessanti e utili senza essere superpotenti, per non alterare la giocabilità in termini di bilanciamento.

SnEj-Mod sceglie, invece, un approccio più tradizionale, del tipo "di tutto, di più!". Il limite superiore per il livello d'esperienza dei personaggi è portato a 500, quello relativo alle abilità a 60 e viene aggiunta una quantità industriale di oggetti, armi e armature.

Infine, *Back to Hellfire* offre nuovi risvolti narrativi basati sulla storia proposta nell'espansione *Hellfire*, in una discesa mozzafiato all'inferno per incontrare il diavolo in persona attraverso stupendi dungeon disegnati e "arredati" a mano con cura certosina.





Avete completato *Hellfire*? Bene, preparatevi a scendere all'inferno nel Mod *Back to Hellfire*.





Median 2 aggiunge profondità allo sviluppo del personaggio, una prelibatezza dal gusto nuovo per giocatori di vecchia data.

Mod per Half-Life 2

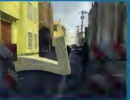
THE MISTAKE OF PYTHAGORAS

Numeri da paura!

- **Sviluppatore:** Koumei Satou
- **Genere:** Sparatutto single player
- **Percentuale di completamento:** 90%
- **Internet:** http://tinyurl.com/dh5gw

CIFRE marmoree enormi precipitano al suolo da turbinanti portali dimensionali aperti nel cielo; bizzarri mostri meccanici radono al suolo City 17, mentre Gordon e i Combine collaborano in un inedito e disperato tentativo di resistenza armata. Non c'è nulla di giusto e razionale in questo Mod per *Half-Life 2*, tanto che vi troverete a rivalutare persino i brutali Combine.

Se, infatti, questi ultimi erano almeno parzialmente umani, i nemici scagliativi addosso da *The Mistake of Pythagoras* sono un coacervo di materiale metallico freddo e rugginoso, da sconfiggere correggendo l'errore (mistake, in inglese) del titolo direttamente sul desolato pianeta di provenienza di una simile spazzatura galattica. Prima di farlo, comunque, dovrete esplorare livelli ricchi di trovate stravaganti quanto geniali, come caccia a forma di V che tagliano con le ali qualunque cosa attraversino, o enormi frullatori di Strider che cadono dal cielo. Il confine tra genio e pazzia è sempre più sottile.





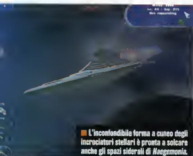


Che ci crediate o no, questo è un enorme frullatore di Strider.

Mod per Haegemonia: The Solon Heritage

VECTOR PRIME

Il mito egemonizzante di "Star Wars" non conosce confini.



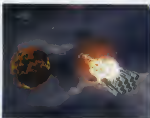
L'inconfondibile forma a cuneo degli incrociatori stellari è pronta a solcare anche gli spazi siderali di *Haegemonia*.

- **Sviluppatore:** VP Team
- **Genere:** Strategia
- **Percentuale di completamento:** 70%
- **Internet:** www.haeggalaxy.com

L'impero di "Star Wars" si espande senza tregua, raggiungendo anche i sistemi galattici di *Haegemonia* e del suo add on *The Solon Heritage*.

Vector Prime, ennesimo Mod ispirato all'universo fantastico ideato da George Lucas, spicca tra gli altri per il notevole livello di dettaglio e l'incredibile fedeltà grafica dei suoi modelli, spazianti dai piccoli caccia X-Wing e TIE Fighter alle maestose astronavi madri ribelli e alle torpediniere imperiali.

A proposito di fazioni, quelle giocabili saranno i Ribelli, l'Impero e quella dei pirati e contrabbandieri, mentre la razza indipendente degli Yuuzhan Vong costituirà il classico elemento di disturbo. Anche per quanto riguarda il periodo storico, le battaglie strategiche spaziali di *Vector Prime* spazieranno (e scusate il gioco di parole) dai tempi della Vecchia Repubblica a quelli della Guerra Civile, fino all'epoca della Nuova Repubblica e saranno caratterizzate, come ci si aspetterebbe, da flotte stellari cronologicamente coerenti. GIOCHI COMPUTER





I modelli dei caccia sono notevoli, specialmente nelle texture.

Mod per Dawn of War

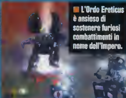
WITCH HUNTERS

La caccia alle streghe è aperta anche in Dawn of War.

- **Sviluppatore:** Witch Hunters Mod Team
- **Genere:** Strategia
- **Percentuale di completamento:** 85%
- **Internet:** http://dofw.free.fr/phpBB2/index.php

GIUSTO il mese scorso, nell'Area Download abbiamo parlato del *Tau Mod*, che aggiunge una razza giocabile allo stupendo RTS *Warhammer 40.000 Dawn of War*. La storia è in procinto di ripetersi con questo *Witch Hunters: Adepta Sororitas*, sviluppato da un affiatato team di ragazzi d'oltralpe.

Come sarà facile aspettarsi per chi conosce l'universo di "WarHammer 40K", il Mod comprenderà quattro differenti fazioni dell'Ordo Ereticus, che combattono strenuamente contro l'eresia, la stregoneria e i comportamenti devianti: gli Adeptus Arbites, piuttosto deboli, ma economici da produrre e dotati di un valido veicolo, il Repressor; le Adepta Sororitas, sorelle da combattimento dotate di un poderoso arsenale e di veicoli pesanti come l'Immolator; in conclusione, le fazioni "definitive" dell'Inquisition e dell'Ecclesiarchy, costosissime armi finali con cui sbaragliare il nemico in sanguinosi corpo a corpo. Gli eretici e il Caos hanno davvero le ore contate. GIOCHI COMPUTER



L'Ordo Ereticus è ansioso di sostenere furiosi combattimenti in nome dell'Impero.





Belle e letali: le "sorelle" sono più affascinanti e pericolose che mai.

GENERE: STRATEGIA IN TEMPO REALE

Giocato in multiplayer

AGE OF EMPIRES III

Ensemble Studios infonde nuovo vigore alla strategia online.

TRASFORMARE LA CARTA IN ORO

Age of Empires III introduce una gradita novità nello stile di gioco (un po' stereotipato) degli RTS. Stiamo parlando di un mazzo di carte (che simula i carichi di rifornimenti), in grado di portare ingenti quantità d'oro, di truppe oppure di aumentare il numero di persone che una casa è capace di ospitare, e così via. In ogni partita si possono avere fino a un massimo di 20 carte, da scegliere su centinaio disponibili. Ogni volta che la barra apposita fa un giro d'orologio (di solito guadagnando punti mercato) è consentito giocare una carta, a meno che non sia di un'Era superiore, nel qual caso bisognerà aspettare. La possibilità di scegliere tra più carte è riservata agli utenti con un'esperienza maggiore all'interno del server. In pratica, più partite si vincono (o semplicemente si giocano), più carte si avrà modo di scegliere.È consentito creare diversi mazzi di carte in base alla partita da affrontare (prendendo in considerazione la mappa o lo schieramento), un po' come accade nel famoso "Magic The Gathering".


I mazzi che si possono costruire sono molteplici e sfruttare al meglio le caratteristiche delle carte è un'arte.

- **Casa:** Microsoft
- **Sviluppatore:** Ensemble Studios
- **Distributore:** Microsoft
- **Provato su:** Nov 05 9
- **Multiplayer:** LAN, Internet
- **Requisiti:** P4 1.4 GHz 256 MB RAM Scheda 3D 64 MB con T&L 2.1 GB HD connessione a Internet


L'esploratore è in grado di recuperare i tesori nascosti nella mappa.

SUL numero di novembre 2005 di GMC, nella rubrica Arena, si era parlato del lento declino degli RTS online nel panorama italiano.

I pochi utenti e il ristretto numero di tornei sembravano un problema insormontabile, ma nel giro di qualche mese è arrivata la cura a tutti i mali: *Age of Empires III*. L'ultimo titolo di Ensemble Studios è graficamente eccellente, facile da giocare e avvincente. Inoltre, grazie alla novità dell'introduzione delle carte, le strategie presenti risultano moltiplicate e, a parte qualche unità troppo potente, variegate.

Age of Empires III sembra votato all'immediatezza. Alcune meccaniche di gioco sono state studiate per i giocatori meno esperti, come l'abolizione di una delle risorse rispetto al secondo capitolo della serie oppure l'intelligenza "smisurata" dei lavoratori che raccolgono oro, legna e cibo automaticamente.

La chiave del successo tattico durante una partita, invece, è rimasta identica: chi riesce a gestire più fronti contemporaneamente, di solito, risulta vincitore. Convince il bilanciamento tra "micro" e "macro" in ogni sfida: è importante sia saper spostare la propria cavalleria verso i ranghi delle retrovie avversarie, sia sfruttare al meglio l'economia e le costruzioni militari, sia controllare la mappa. Riuscire a "passare di Era" prima dell'avversario resta ancora fondamentale. Le partite, infatti, si risolvono il più delle volte potenziando la propria economia mentre si danneggia quella del nemico con piccoli contingenti di truppe veloci.

Ciò si concretizza in una spettacolarità maggiore di *Age of Empires III* rispetto ai titoli concorrenti: le battaglie iniziano quasi subito (anche se *AoE 2* era più veloce) e non si perde troppo tempo prima di entrare nel vivo di una partita. Ensemble Studios Online, il server di gioco ufficiale, è sempre pieno e il successo di *AoE III* è "globale", tanto che spesso si raggiunge il limite massimo di utenti. Intrigante l'idea di permettere a ogni CD Key la creazione di un solo nickname, cercando così di debellare il fenomeno dello "Smurfing", ovvero dei giocatori esperti che cambiano continuamente nome e si mischiano ai neofiti.

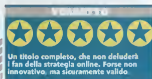



Le carte disponibili in una partita sono limitate e la scelta avviene prima di cominciare.

> "*Age of Empires III* è la risposta al declino degli RTS online"

COME INIZIARE?

Per cominciare la propria avventura online con *Age of Empires III* consigliamo di dare un'occhiata al forum apposito su http://board.progaming.it. Vi si trovano centinaia di appassionati, tutti italiani, pronti a farsi in quattro per accogliere un nuovo "adepto" cui spiegare le strategie vincenti oppure gli errori da evitare.



Un titolo completo, che non deluderà i fan della strategia online. Forse non innovativo, ma sicuramente valido.

Crea una mappa multiplayer

CALL OF DUTY

Come creare una mappa multiplayer grazie a CoDRadiant.



QUANTO CI SI IMPIEGA?

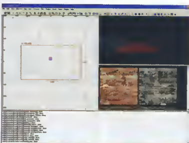
Livello di difficoltà: Facile
Tempo di completamento: 3 ore

COSA SERVE?

- Una copia di *Call of Duty*.
- I CoDtools contenenti l'editor CoDRadiant, scaricabili da Filefront all'indirizzo: **http://files.filefront.com/Call+Of+Duty+MOD+Tools/;1390643;;/fileinfo.html**
- Un compilatore per le mappe di *CoD* come CoDBuilder, disponibile all'indirizzo: **http://w1.261.telia.com/~u26123488/CoDbuilderInstall.exe**

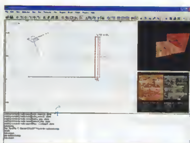
RISORSE

- Un forum di mapping: **www.iwnation.com/Forums**
- Un forum completo di tutorial: **www.modtheater.com/forum/forumdisplay.php?f=75**
- Un sito contenente molte mappe: **www.codfiles.com**
- Una raccolta di modelli: **http://bzflag.free.fr/cod/index.php?l=o&u=a**



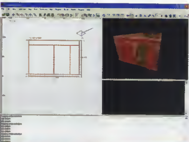
SCELTA DELLE TEXTURE

1 Dopo aver aperto l'editor **CoDRadiant**, nel menu **Textures** in alto selezionate **normandy/walls**. Cliccate sulla prima texture, quindi assicuratevi che la finestra con la griglia sia in modalità **XY Top** (**Ctrl+Tab** per scorrere tra le tre proiezioni ortogonali) e disegnate un rettangolo 320x192 che sarà il pavimento di una casetta. Inquadratelo nella finestra prospettica tenendo premuto il tasto destro e muovendo il mouse.



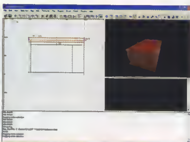
POSIZIONAMENTO DELLE PARETI

2 In qualsiasi momento, per selezionare un elemento (come il pavimento appena disegnato) premete **Maiusc+tasto sinistro del mouse**. Per deselezionarlo, invece, premete **Esc**. Ora creiamo una parete. Selezionate con **Ctrl+Tab** la visuale **YZ Side**, disegnate un muro di 112x8 e posizionatelo in modo che collimi con il pavimento cliccando all'interno del poligono ("brush") e trascinandolo. Cliccando all'esterno, invece, potete dimensionarlo.



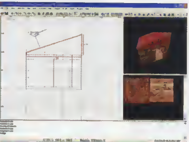
SPAZIO PER LA PORTA

3 A questo punto, innalzate le altre pareti perimetrali, stando attenti a farle combaciare perfettamente col pavimento. Lasciate uno spazio vuoto di 96x56, per la porta attraverso cui possa comodamente passare il giocatore. Modificate anche la texture del pavimento, selezionandolo con **Maiusc+tasto sinistro del mouse** e scegliendo una texture più adeguata dal menu **Textures** nella categoria **normandy/floors**.



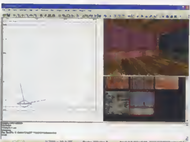
APPLICAZIONE DEL SOFFITTO

4 Per costruire il soffitto, visto che avrà le stesse dimensioni del pavimento, potete fare una copia di quest'ultimo e posizionarla all'altezza desiderata. A tale scopo, selezionate il pavimento con **Maiusc+tasto sinistro** e premete **Spazio**. Posizionate la copia appena creata in modo che combaci con lo spigolo superiore delle pareti, quindi premete **E** per attivare la funzionalità di deformazione poligonale.



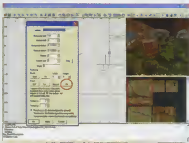
COSTRUZIONE DEL TETTO

5 Prima di innalzare il tetto, applicategli una texture realistica, aprendo **Textures** e scegliendo la prima dal sottomenu **normandy/roof**. Fatto questo, individuate uno degli angoli del tetto identificati dai punti blu, cliccatevi sopra e trascinatelo verso l'alto, dando al tetto la pendenza desiderata. Una volta soddisfatti, premete **Esc** per deselezionare tutto e passare al prossimo punto.



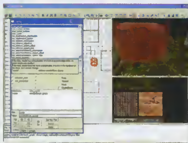
MODIFICA DELLE TEXTURE

6 Le tegole vanno bene sul tetto della casa, ma non sulle pareti laterali della medesima. Selezionate la stessa texture delle pareti per applicarla sulla facce laterali del poligono usato per il tetto, selezionandole nella finestra prospettica premendo **Ctrl+Maius+tasto sinistro**. Se volete, potete utilizzare lo stesso procedimento per tappezzare le pareti interne della casetta con delle texture più carine.



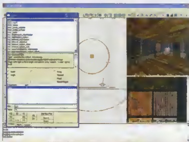
ESPANSIONE DELLA MAPPA

7 Edificata la casa, contornatela con un bel prato texturizzato (**Textures/normandy/ground**), quindi costruite un po' di casse creando delle "scatole" più o meno cubiche e applicandovi la giusta texture. Per far questo, selezionate le varie facce delle "scatole", premete **S** per aprire il menu **Surface Inspector** e selezionate il comando **Fit** per adattare la texture scelta (**Textures/crates**) alla superficie.



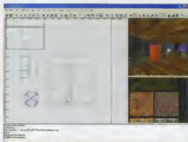
INSERIMENTO DEI MODELLI

8 Dopo esservi sbizzarriti aggiungendo altre case ed elementi di contorno alla vostra mappa, deselezionate tutto con **Esc**. Cliccate col **tasto destro del mouse nella finestra a griglia**, selezionate **misc** e quindi **model**. Chiudete pure la finestra **Apri** che appare, mentre nel menu **Entity** inserite **model** nel campo **Key** e **xmodel/brush_gnarly** in quello **Value** e date **Invio**, materializzando così il modello di un cespuglio rinsecchito.



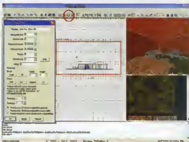
AGGIUNTA DI FONTI LUMINOSE

9 Deselezionate tutto, cliccate col **tasto destro nella finestra a griglia** e selezionate **light** per inserire una fonte luminosa nella mappa. Premete **N** per visualizzare il menu **Entity**, che vi permette di specificarne le proprietà. Limitatevi a settarne il **Value a 75**, visto che il valore 300 di default la rende decisamente troppo luminosa. Posizionate pure altre fonti luminose nella vostra mappa.



DEFINIZIONE DEI PUNTI D'INGRESSO

10 Cliccate col **tasto destro nella finestra a griglia** e selezionate **mp**. Posizionate qualche **deathmatch_spawn** (i punti d'ingresso dei giocatori) in giro per la mappa, leggermente staccati da terra e stando attenti che non intersechino nessun oggetto già presente. Posizionate anche un **deathmatch_intermission** (la posizione iniziale della telecamera) e dei **teamdeathmatch_spawn** e **teamdeathmatch_intermission**.



APPLICAZIONE DELLA SKYBOX

11 La cosiddetta **Skybox** è semplicemente un'enorme scatola che contiene completamente la vostra mappa e ne costituisce il cielo e l'orizzonte. Disegnatela e selezionate l'icona **Hollow** (cerchiata in figura) dalla barra degli strumenti per farne una scatola vuota. Per aggiungere il cielo, premete **S** così da aprire il menu **Surface Inspector** e digitate **sky/mp_dawnville** nel campo **Texture** (nell'editor vedrete solo una texture rossa e nera).



SALVATAGGIO E COMPILAZIONE DELLA MAPPA

12 Salvate la mappa nella cartella **Call of Duty/main/maps**. Ora è pronta a essere compilata in un file .bsp mediante il compilatore. **CoDBuilder** o **CoDpiler** vanno bene, basta indicare correttamente i file di origine e di arrivo. Tra parentesi, questi compilatori consentono di lanciare automaticamente la mappa "in-game". Fatelo, e provate lo scenario appena realizzato, senza farvi scoraggiare da eventuali errori o difetti, che siete sempre in tempo a correggere.

Mappe per Quake 4
MAPPE DEATHMATCH

Nuovi mondi dove combattere

La serie *Quake* è da sempre associata a una comunità di modder particolarmente attiva e talentuosa, veri e propri architetti amatoriali di mondi alternativi. *Quake 4* non fa che perpetuare la tradizione.

Anche se non si sono ancora viste molte creazioni in grado di sfidare, in termini di originalità e bizzarria, le migliori realizzazioni per *Quake 3*, cominciano a essercene già abbastanza più che degne di ospitare qualche bel deathmatch e CTF. Di seguito, vi indichiamo cinque mappe particolarmente riuscite, ma molte altre sono reperibili spulciando la pagina **http://quake4.filefront.com**.

MAPPA	DESCRIZIONE
FLEISCH HAUS	Il titolo, in tedesco, significa "casa di carne", riferendosi alle membra spappolate dei vostri nemici. *Fleisch Hous* è un'arena che richiama, nella sua scelta cromatica, i gloriosi tempi del primo *Quake*.
VIA PINBALL	Una mappa letteralmente costellata di cosiddetti "jump-pad", piattaforme che potenziano enormemente i salti trasformandola in una specie di poligono di tiro per i cecchini più precisi.
DUBONIC FALLS	Non molto complicata strutturalmente, questa mappa vanta una complessità grafica notevole, quasi professionale nei corridoi stupendamente illuminati e nelle aree all'aperto di una bellezza pittorica.
HERNSHEAD	Un'arena fredda, oscura, metallica e ammantata da una persistente nebbia volumetrica. È perfetta per le carneficine a base di Railgun, anche in virtù della sua ampia struttura centrale. Se cercate atmosfera ed emozioni...
SPIDER CROSSING	Per tutti i nostalgici, *Spider Crossing* è il remake della famosa arena CTF *q3wcp9*. Anche se può essere tranquillamente giocata in deathmatch, come l'originale dà il meglio di sé in modalità Cattura la Bandiera.

I CONTRIBUITI DEI LETTORI

Avete creato una mappa, un modello 3D o addirittura un Mod completo? Descrivete il frutto delle vostre fatiche inviando una mail all'indirizzo sotto riportato. Le lettere saranno esaminate dagli esperti della redazione e le vostre creazioni potrebbero apparire all'interno dei CD/DVD di GMC! gmcareadesign@futureitaly.it

Mondi virtuali

LA MUSA NELLA MACCHINA

Un corto realizzato con The Movies *sugli incidenti in Francia dell'autunno 2005 ha portato all'attenzione internazionale una nuova forma di espressione artistica.*

SI intitola "The French Democracy" e ha avuto l'onore di essere recensito da quotidiani e riviste del calibro del "Washington Post" e di "Business Weekly".

Utilizzando uno stile quasi documentaristico, il cortometraggio (della durata di circa 13 minuti) mostra la concatenazione di eventi che, nel novembre 2005, ha trasformato le strade francesi in campi di battaglia, cercando nel frattempo di offrire uno sguardo sincero ed equilibrato ai problemi sociali della Francia contemporanea (in particolare, quelli legati alle minoranze etniche che vivono nelle periferie delle città). Ma "The French Democracy" si distingue per un'ulteriore ragione: il suo creatore, il ventisettenne Alex Chan, ha utilizzato per girarlo unicamente i mezzi virtuali messi a disposizione da *The Movies*, il gioco di Peter Molyneux.



Grazie al suo colorito mix tra paesaggi, personaggi fantasy curiosi e grafica eccellente, *World of Warcraft* è tra i titoli preferiti dai registi di cortometraggi.

Il fenomeno dei film e dei video musicali realizzati montando spezzoni tratti dai videogiochi non è nuovo. Fin dai primi Anni '90, titoli come *Stunt Island* consentivano ai giocatori di realizzare scene spettacolari fornendo loro, al tempo stesso, i mezzi per riprenderle nell'ambiente 3D. Nella seconda metà dello scorso decennio, con l'avvento degli sparatutto in prima persona e con il radicale miglioramento della qualità grafica dei programmi, questa arte espressiva ha iniziato a decollare in una molteplicità di generi e forme.

I film realizzati in questo modo sono noti come Machinima, termine che, nel cinema, indica il rendering di scene 3D a bassa qualità grafica, con lo scopo di pre-visualizzarle in modo rapido e prima di girarle e/o realizzarne gli effetti speciali. Intorno ai Machinima sono nati veri e propri studi virtuali che producono e distribuiscono opere in formato digitale attraverso la Rete. Serial come "Red vs. Blue" (imperniato sulle disavventure dei protagonisti di *Halo*) e film come "Anachronox: the Movie" (due ore e mezzo di durata!) sono popolari da anni.

Perché, dunque, "The French Democracy" rappresenta un momento così importante per la storia dei videogiochi? L'opera di Chan ha saputo cogliere la fortunata convergenza tra qualità del racconto e sensibilità dell'opinione pubblica verso l'argomento, per portare alla luce il fenomeno dei Machinima anche presso il grande pubblico.

In verità, l'autore francese (e non usiamo questa definizione con leggerezza) ha dimostrato che il linguaggio dei videogiochi è ormai uno strumento che può essere manipolato per realizzare prodotti originali dal contenuto genuinamente interessante e non necessariamente ludico, consentendo la diffusione delle proprie idee in un formato audiovisivo accessibile a tutti.

È con un pizzico di emozione che si nota come la struttura narrativa, i dialoghi e il montaggio di "The French Democracy" ricordino le pellicole mute con cui il cinema mosse i suoi primi passi. Ciò che le menti creative stimolate da Chan faranno d'ora innanzi meriterà di essere seguito.

GIOCHI COMPUTER

AL CINEMA SULLA RETE

Machinima.com (www.machinima.com)
Un sito dedicato ai film realizzati con videogiochi, colmo di articoli, download, tutorial e link ai principali "studi virtuali". In lingua inglese.

Academy of Machinima Arts & Sciences (www.machinima.org)
Non lasciatevi ingannare dall'indirizzo, molto simile al precedente: il link conduce a un bel sito dedicato alla promozione culturale dei Machinima. In lingua inglese.

Machinima su Wikipedia (http://en.wikipedia.org/wiki/Machinima)
L'articolo dedicato al fenomeno sulla popolare enciclopedia online; un'analisi completa e ricca di link. In lingua inglese.

"The French Democracy" (http://movies.lionhead.com/movie/11520)
Il cortometraggio di Alex Chan ha acceso l'attuale interesse per i Machinima (visibile con Windows Media Player). In lingua inglese.

Lo Spielberg di Palazzetto Sull'Oglio

Mentre il fenomeno dei Machinima condurrà inevitabilmente alle lugubri scene in cui partenti orgogliosi dicono delle produzioni dei loro rampolli: "Ma chi ha bisogno di Fellini quando c'è qui il nostro Gigetto!", non necessariamente le ambizioni creative degli Stanley Kubrick in erba saranno destinate a essere umiliate come quelle di Anna Magnani in "Bellissima" di Visconti. Secondo quanto riportato dal "Washington Post", Peter Molyneux starebbe considerando l'ipotesi di avviare un concorso tra i migliori creatori di film realizzati con *The Movies* e il cui premio finale sarebbe la possibilità di vedere la propria pellicola trasformata in un vero film con attori.



GMC TRUCCHI

```
VM file cgame com
cgame loaded in 5
stitched 0 LoD cr
...loaded 4806 fa
WARNING: could no
default
WARNING: could no
CL_InitCGame: 5.
1 msec to draw al
Com_TouchMemory:
[GMC]Kevorkian en
Crash entered the
]\_
```

Un livello complicato vi fa perdere il sonno? Volete scoprire tutti i segreti dell'ultimo gioco acquistato? Niente panico: con i trucchi di GMC darete nuova vita ai vostri titoli preferiti!

CIVILIZATION IV

Modalità trucchi

Nota: Per utilizzare i codici nel gioco strategico a turni di Sid Meier, sarà necessario impostare la tastiera in modo tale da supportare anche il layout dei tasti americano. Quindi, andate nel **Pannello di controllo** di Windows, poi entrate nella sezione **Opzioni internazionali e della lingua** e raggiungete la sezione **Lingua**. Cliccate su **Dettagli** e create, se non è presente, la tastiera americana con il comando **Aggiungi**, scegliendo come **Lingua di input** l'inglese e come **Layout di tastiera** Stati Uniti. Fate in modo che il nuovo metodo di input sia il predefinito, poi create le due scorciatoie per alternare una disposizione di tasti all'altra con il comando **Impostazioni tasti**. Infine, riavviate il PC.

La console di comando non sarà disponibile inizialmente. Per attivarla, aprite con un editor di testo (come il Blocco note), dopo averne fatto una copia di sicurezza, il file **civ4config** contenuto nella cartella **Firaxis Games\Sid Meier's Civilization 4**, che si trova dentro **Dati Applicazioni**. (Se non avete cambiato la destinazione dell'installazione del gioco, il percorso completo sarà **C:\Documents And Settings\Nome Profilo Windows\Dati Applicazioni\ Firaxis Games\Sid Meier's Civilization 4**). Trovate la riga di codice **cheatmode = 0** e mutatela in **cheatmode = chipotle**. A questo punto, vi basterà far partire il gioco con il layout dei tasti americano per premere **** e attivare la console tramite cui sarete padroni assoluti del mondo di *Civilization IV*. Naturalmente, per digitare correttamente i codici dovrete passare nuovamente alla disposizione delle lettere italiana, quindi non scordate le scorciatoie di tasti impostate all'inizio.

CODICE	EFFETTO
Console.Clear	Pulisce la console da tutte le scritte presenti
App.crash	Fa piantare il gioco costringendolo a riavviarsi
help	Mostra tutti i comandi inseribili nella console
Console.History	Azzera i comandi inseriti nella console
Game.AIPlay *numero*	Costringe l'Intelligenza Artificiale a giocare il numero di turni inseriti al posto di *numero*
Graphics.ReBuildTerrain	Rigenera il terreno di gioco e le luci
Xml.reloadArtDefines	Ricarica il file di script Civ4ArtDefines.xml
Xml.reloadLandscapeInfo	Ricarica il file di script Civ4TerrainSettings.xml
Xml.reloadGameText	Ricarica il file di script Game Text xml files
Sound.reload	Attiva la colonna sonora
Graphics.SetHillScale *numero*	Cambia la scala di grandezza delle colline secondo il valore inserito al posto di *numero*
Graphics.SetPeakScale *numero*	Cambia la scala di grandezza dei crepacci secondo il valore inserito al posto di *numero*
Player.setGold *numerogiocatore quantitàdenaro*	Inserendo al posto di *numerogiocatore* la cifra corrispondente al giocatore della partita desiderato (0 corrisponde all'entità che è di turno), è possibile accreditargli una somma di denaro pari al numero inserito al posto di *quantità denaro*
Sound.noMusic	Ferma la musica
Game.toggleDebugMode	Attiva la modalità Debug

Modalità Debug

Utilizzare la console di comando non è l'unico modo per avere la vita più facile con *Civilization IV*. Innanzitutto, abilitate la modalità Debug inserendo come codice nella console di comando **Game.toggleDebugMode**, poi selezionate un'unità o una città e premete contemporaneamente i pulsanti indicati.

CODICE	EFFETTO
Shift, +	Funziona selezionando una città e permette di aggiungere 1 punto alla voce popolazione
Ctrl, +	Funziona selezionando una città e permette di aggiungere 10 punti alla voce cultura
Shift,]	Aumenta la forza dell'unità selezionata di 0,2 punti
Shift, [	Diminuisce la forza dell'unità selezionata di 0,2 punti
Ctrl, D	Mostra la modalità Debug
+	Funziona selezionando una città e permette di completare istantaneamente la produzione di qualsiasi struttura o unità in corso
Shift, 4	Accredita 1.000 pezzi d'oro
Ctrldx, Shiftdx, Pulsante sinistro del mouse	Inserisce una nuova città o una nuova unità
Ctrl, +	Aumenta il livello d'esperienza dell'unità selezionata
Ctrl, W	Apre l'editor del mondo di gioco



Un lanciere contro un tank? Con un alleato come GMC diventare la civiltà più evoluta richiede poco tempo e ancor meno fatica.

SPELLFORCE GOLD EDITION

Modalità trucchi

Per aprire la console di comando, verificate innanzitutto a quale versione del gioco state giocando, perché la sequenza di tasti per l'attivazione cambia. Se avete installata la versione 1.0 basterà premere +, mentre con gli upgrade 1.02 e 1.05 i pulsanti diventano rispettivamente **Ctrl** e +, per la prima versione, e **Ctrl** e], per la seconda.

Fate seguire ogni codice dalla cifra **1** per attivarne l'effetto e da **0** per disattivarlo. Attenzione: tutte le password sono sensibili alle maiuscole e alle minuscole.

CODICE
Application:SetBuildingFastBuildMode
EFFETTO
Gli edifici vengono costruiti più velocemente

CODICE	EFFETTO
Application:SetGodMode	Attiva la modalità "invincibile". Anche se l'energia si esaurisce sarete comunque immortali
Application:FastHeroCast	Gli eroi vengono reclutati più in fretta
Application:SetBuildingTechTreeMode	Tutti gli edifici sono a disposizione
Application:SetFigureTechTreeMode	Tutte le unità sono a disposizione
Application:SetNoManaUsage	Usare gli incantesimi non richiede nessun quantitativo di Mana
Application:UnExplored:Enable	Determina la possibilità o meno di vedere tutta la mappa
Application:GiveMeGoods *numero*	Sostituendo a *numero* una cifra, è possibile ricevere un accredito di punti del valore di quella cifra per ogni risorsa

VIETCONG 2

Modalità trucchi

Premete **** in qualsiasi momento della partita, per attivare la console di comando in cui inserire uno dei seguenti codici. Il reinserimento del codice ne annullerà l'effetto:

CODICE	EFFETTO
cheat.heal	Ripristina completamente l'energia vitale del protagonista
cheat.nextmission	Fa accedere istantaneamente alla prossima missione della campagna
cheat.erikgun	Attiva la modalità "Arma Pazza", in cui ogni sparo è seguito da buffi effetti pirotecnici
cheat.god	Attiva la modalità Invincibile. L'energia continuerà a scendere, ma verrà ripristinata immediatamente una volta esaurita
cheat.saveunltd	Elimina il limite di salvataggi utilizzabili in una missione
cheat.openus	Sblocca tutte le missioni degli americani nella modalità Missione Singola
cheat.openvc	Sblocca tutte le missioni dei vietcong nella modalità Missione Singola

STARSHIP TROOPERS

Modalità trucchi

Gli insetti alieni vi fanno perdere il sonno? Cliccate con il pulsante destro sull'icona d'avvio del gioco sul desktop ed entrate nelle **Proprietà**. Nel menu **Collegamento**, cercate la riga **Destinazione** e inserite, dopo le virgolette che delimitano il percorso d'accesso al file del gioco, la riga di codice **-devuser**.

Basterà avviare *Storship Troopers* dall'icona appena modificata e premere **** in qualsiasi momento della partita per attivare la console di comando in cui inserire i codici.

CODICE	EFFETTO
help	Mostra tutti i comandi inseribili nella console di comando
god	Attiva la modalità Invincibile
ammo	Ripristina completamente il valore delle munizioni di tutte le armi al valore massimo
set shake *on/off*	Attiva o disattiva il tremolio della telecamera virtuale
speed *numero*	Sostituendo una cifra al posto di *numero* è possibile cambiare la velocità dell'azione di gioco in *Storship Troopers*
evileye	I nemici vengono uccisi non appena vengono inquadrati dal mirino
banzai	Attiva la modalità Invincibile, aumenta al massimo la velocità dell'azione di gioco e i nemici vengono uccisi non appena vengono inquadrati dal mirino dell'arma
rm *modorender*	È possibile scegliere quale modalità di rendering verrà utilizzata dal motore grafico sostituendo a *modorender* uno dei seguenti codici: *stondord, stondordlines, lines hidden, normols, normols ond lines*

Sbloccare tutti gli oggetti segreti

Per sbloccare tutti gli oggetti segreti dal menu Extra, aprite (dopo averne fatto una copia) il file di profilo contenuto nella cartella che il gioco crea nei Documenti. (**C:\Documents and Settings\Nomeutentewindows\Documenti\Empire Interactive\SST\Profiles**). Cercate nel listato la riga di codice **UnlockeditemIDs** e sostituite i numeri che seguono con questa sequenza:

["1" , "2" , "3" , "4" , "5" , "6" , "7" , "8" , "9" , "10" , "11" , "12" , "13" , "14" , "15" , "16" , "17" , "18" , "19" , "20" , "21" , "22" , "23" , "24" , "25" , "26" , "27" , "28" , "29" , "30" , "31" , "32" , "33" , "34" , "35" , "36" , "37" , "38" , "39" , "40" , "41" , "42" , "43" , "44" , "45" , "46" , "47" , "48" , "49" , "50" , "51" , "52" , "53" , "54" , "55" , "56" , "57" , "58" , "59" , "60" , "61" , "62" , "63" , "64" , "65" , "66" , "67" , "68" , "69" , "70" , "71" , "72" , "73" , "74" , "75" , "76" , "77" , "78" , "79" , "80" , "81" , "82" , "83" , "84" , "85" , "86" , "87" , "88" , "89" , "90" , "91" , "92" , "93" , "94" , "95" , "96" , "97" , "98" , "99"]



Evil Genius

Modalità Trucchi

I codici pubblicati di seguito sono perfettamente funzionanti con la versione di *Evil Genius* allegata allo scorso numero di **GMC**. Assicuratevi di aver installato correttamente le patch di aggiornamento e la traduzione, poi mentre state giocando digitate **humanzee**. Apparirà il messaggio di missione compiuta e, a quel punto, potrete utilizzare le seguenti combinazioni di tasti.

CODICE	EFFETTO
Ctrl, O	Ogni oggetto sarà accessibile
Ctrl, T	Ogni trappola sarà accessibile
Ctrl, M	Attivate il di Caos Globale
Ctrl, N	Disattivate il Caos Globale
Ctrl, C	Verrà aggiunto ai vostri forzieri altro denaro
Ctrl, A	Aggiunge un'unità per ogni tipologia di Dipendenti e Henchmen
Ctrl, S	Crea un'esplosione nel punto in cui si trova il puntatore del mouse (può danneggiare anche le vostre strutture)

Modalità Sviluppatore

Dopo avere effettuato la consueta copia di sicurezza, aprite con un editor di testi (come il Blocco note) il file **Default.ksb** che si trova nella cartella **C:\Programmi\Evil Genius\DynamicResources\Config** e inserite in fondo al listato la stringa di codice **ToggleDebugCommands:Ctrl+D**. Ora entrate anche nel file **autoexec.con** contenuto nella stessa directory aggiungete al testo **DF_RedefineDebugShortcuts 1**. Avviate il gioco e premete contemporaneamente i tasti **CTRL** e **D** per attivare la Modalità Sviluppatore. A questo punto, per far comparire la console di comando in cui inserire i seguenti codici, sarà sufficiente premere ****.

CODICE	EFFETTO
DF_AgentsGoHome true	Modifica l'Intelligenza Artificiale in modo che tutti gli intrusi sbarcati sulla vostra isola la lascino immediatamente (da non usare nelle missioni in cui è previsto l'arrivo di un estraneo)
DF_BuildInstantObjects true	Azzera il tempo di attesa per la costruzione di edifici e oggetti
DF_BuildInstant true	Azzera il tempo di attesa per la costruzione delle stanze
Money *numero*	Aggiunge ai vostri forzieri la quantità di denaro indicata al posto di *numero*

nel prossimo NUMERO

ESCLUSIVA!

OBLIVION

Su GMC, l'unica recensione italiana del capolavoro PC prima dell'uscita del gioco!

SPECIALE!

RAINBOW SIX 5

Il nuovo FPS tattico ispirato ai capolavori di Tom Clancy!

ANTEPRIMA!

PARADISE

Intervista con Benoît Sokal sulla sua nuova avventura!

INOLTRE!

Le recensioni di Scudetto 2006, Rise of Nations: Rise of Legends, Dungeons & Dragons Online: Stormreach, Onimusha 3: Demon Siege, Tycoon City New York, Il Padrino, Marc Ecko's Getting Up e tanti altri!

NON PERDETE IL NUMERO DI APRILE DI GIOCHI PER IL MIO COMPUTER
IN EDICOLA DA MARTEDÌ 28 MARZO

A causa di circostanze fuori dal nostro controllo, tutti i contenuti della rivista possono cambiare.

CON IL PROSSIMO NUMERO DI GMC IL FANTASTICO HOMEWORLD 2!



Voto: 9,0



Voto: 90%



Voto: 8

E NELL'EDIZIONE BUDGET UN ALTRO GIOCO COMPLETO A UN PREZZO ECCEZIONALE!

Titoli di CODA



Matteo Bittanti propone spesso temi scottanti, che spingono a riflettere sul rapporto tra i videogiochi e la società. Il "filosofo" di GMC risponde alle lettere inviategli a pagina 13.

"Il videogioco ha reso possibile una disposizione alla meraviglia, che viene raggiunta attraverso la più sofisticata tecnologia"

Una tribù che gioca

IN un classico della sociologia, "Il tempo delle tribù. Il declino dell'individualismo nelle società postmoderne" (Guerrini e Associati, 2004), Michel Maffesoli scrive che l'implosione delle grandi organizzazioni tradizionali – i partiti politici, la Chiesa, l'azienda – è stata accompagnata da un'esplosione di raggruppamenti sociali, delle vere e proprie tribù fondate su interessi, passioni e comportamenti simili.

Secondo il sociologo e professore all'Università di Parigi V, al "sociale" inteso come organizzazione razionale, cui corrisponde una diffusione di un sapere verticale, dall'alto-verso-il-basso (Stato, istituzioni), si contrappone la "socialità", caratterizzata da un prepotente ritorno dell'immaginario, del ludico, del fantastico, del bisogno di "stare insieme", cui corrispondono forme di comunicazione "orizzontali", esemplificate soprattutto dalla Rete e dalle sue applicazioni. A fare da collante tra i raggruppamenti più disparati è la *cultura*.

L'immaginario videoludico fornisce, da almeno un quarto di secolo, un potente serbatoio di idee e suggestioni. Insieme al cinema e alla narrativa di genere (si pensi allo straordinario successo di Harry Potter), il videogioco ha reso possibile quello che Maffesoli definisce "reincantamento del mondo", una disposizione alla meraviglia, che, paradossalmente, viene raggiunta attraverso la più sofisticata tecnologia. All'inizio del XXI secolo, la tecnologia torna a guidare l'immaginario collettivo, dando luogo a nuovi fenomeni di socializzazione.

Le sale giochi negli Anni '80 e i MMORPG oggi rappresentano due esempi di "socializzazione tecnologicamente mediata". La comunità dei videogiocatori non rappresenta una semplice sottocultura. È, a tutti gli effetti, una tribù che utilizza la tecnologia per finalità che spaziano dalla ricreazione alla pedagogia, dalla socializzazione all'impegno sociale e politico, dal business alla creatività.

La tribù dei videogiocatori è formata da clan e raggruppamenti minori. Uno di questi è costituito dai Pro Gamer, ovvero dai giocatori professionisti, per i quali il gioco non è semplice passione, ma autentica professione. Concentrano la loro attenzione su pochi titoli e sviluppano competenze tecniche superiori alla massa. Non giocano mai: *si allenano*. Sono dei veri e propri atleti virtuali. Appartengono a una tribù di dimensioni assai ridotte, ma sono tra i pochi a guadagnarsi da vivere fraggando. Accanto a loro, troviamo gli Hard Core Gamer, per i quali il gioco non è una professione, ma una passione quasi esclusiva. Stando alle statistiche, sono per lo più adolescenti, single, maschi. Con un joypad tra le mani, sono secondi solo ai Pro Gamers. Per usare una analogia calcistica, gli Hard Core Gamer sono un po' come gli ultras calcistici: pur essendo una minoranza, si fanno "sentire" più di ogni altro tifoso. Scrivono messaggi nei forum, lunghe epistole alle riviste specializzate, curano blog e siti dedicati. Gli Hard Core Gamer sono, al tempo stesso, rispettati dalla comunità videoludica nel suo complesso e ridicolizzati dai Non Giocatori. Una tribù che presenta numerose affinità (ma al tempo stesso delle divergenze significative) con quella degli Hard Core Gamer è quella degli Appassionati. Mentre gli Hard Core Gamer si dilettano principalmente con più generi videoludici o, più comunemente, con più esemplari di un medesimo genere (per esempio, gli FPS), gli Appassionati privilegiano un gioco, o una serie di giochi, creato/i da uno specifico game designer, che venerano al di là del bene e del male. Mentre i primi si caratterizzano per il loro tempismo – sono sempre aggiornati sulle ultime uscite software e hardware – gli Appassionati ignorano le novità e il tempo che scorre, per concentrarsi su giochi che gli Hard Core Gamer considererebbero obsoleti (per non dire arcaici). Quando la passione degenera in ossessione, l'Appassionato può diventare un Ossessionato. Un Ossessionato è un giocatore che si spaccia per malato perché non riesce a "uscire" da *World of Warcraft* o *EverQuest*. Gioca a *Pro Evolution Soccer 5* fino alle cinque di notte. Tutte le notti. Per un Ossessionato, il giocare perde ogni connotato di divertimento e si riduce a bisogno.

Agli antipodi troviamo il Casual Gamer, per cui il divertimento elettronico è solo una delle possibilità di intrattenimento. Più che una passione è un passatempo. Le scelte di acquisto del Casual Gamer sono fortemente influenzate dalle indicazioni dei critici di professione. Questo spiega perché, in fatto di preferenze videoludiche, siano tendenzialmente conservatori.

Ultima, ma non meno importante, troviamo la tribù dei Non Giocatori che, per quanto possa sembrare incredibile, include la maggioranza degli esseri umani. I membri di questa aggregazione tribale non sembrano mostrare alcun interesse nei confronti del divertimento elettronico, per ragioni che gli psicologi non sono ancora riusciti a spiegare. L'aspetto più increscioso è che un certo numero di Non Giocatori sono in realtà Ex Giocatori, ovvero utenti disincantati che hanno appeso il joypad al chiodo per le più differenti ragioni (matrimonio, conversione religiosa, noia).

E voi, a quale tribù appartenete?



IL RITORNO DEL FILOSOFO

Matteo Bittanti (www.mattscape.com) si occupa di videogiochi, cinema e nuovi media. Sin dagli Anni '80 è intervenuto prima come lettore e poi come opinionista nelle sezioni della "posta" delle riviste di videogiochi del tempo. Attualmente, è curatore della collana editoriale videoludica. game culture (www.videoludica.com), che esplora la dimensione culturale, estetica e artistica dei videogiochi. Tra le sue ultime pubblicazioni, segnaliamo "Civilization. Storie virtuali, fantasie reali", "Doom. Giocare in prima persona" (insieme a Sue Morris) e "Gli strumenti del videogiocare. Logiche, Estetiche & (v)ideologie" entrambi editi da Costa & Nolan. Svolge attività di insegnamento e ricerca presso l'Università di Stanford, in California e risiede a San Francisco. Grande appassionato di videogiochi, collabora assiduamente con Giochi per il Mio Computer.
Per contattarlo: matteo.bittanti @futureitaly.it.